UNIVERSIDADE FEDERAL DO AMAZONAS
INSTITUTO DE FILOSOFIA, CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM SOCIEDADE E CULTURA NA AMAZONIA

LUANA DA SILVA ARAÚJO

ATUAÇÃO DOS ESPAÇOS MUSEOLÓGICOS DE MANAUS COMO FERRAMENTA DE PROMOÇÃO A CULTURA POP ORIENTAL E GEEK

MANAUS-AM

2025

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

LUANA DA SILVA ARAÚJO

ATUAÇÃO DOS ESPAÇOS MUSEOLÓGICOS DE MANAUS COMO FERRAMENTA DE PROMOÇÃO A CULTURA POP ORIENTAL E GEEK

Dissertação apresentada à Banca Examinadora do Programa de Pós-Graduação em Sociedade e Cultura na Amazônia (PPGSCA) da Universidade Federal do Amazonas (UFAM), como requisito final para obtenção do título de mestre em Sociedade e Cultura na Amazônia.

Linha de Pesquisa 2: Redes, Processos e Formas de Conhecimento.

Orientadora: Profa. Dra. Marilene Corrêa da Silva Freitas

Coorientadora: Profa. Dra. Kátia Viana Cavalcante

Bolsista: FAPEAM

MANAUS-AM

2025

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

Catalogação da Fonte

A663a Araújo, Luana da Silva.
Atuação dos espaços museológicos de Manaus como ferramenta de promoção à cultura pop oriental e geek / Luana da Silva Araújo – Manaus: Universidade Federal do Amazonas, 2025.
295f.; il., color.

Dissertação apresentada ao Programa de Pós Graduação em Sociedade e Cultura na Amazônia.
Orientadora: Dra. Marilene Corrêa da Silva Freitas.
Coorientadora: Dra. Kátia Viana Cavalcante.

1. Espaços museológicos 2. Cultura geek 3. Cultura pop asiática 4. Transculturalidade 5. Manaus I. Título.

Ficha catalográfica elaborada por Luana da Silva Araújo (CRB – 11/1089)

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

LUANA DA SILVA ARAÚJO

ATUAÇÃO DOS ESPAÇOS MUSEOLÓGICOS DE MANAUS COMO FERRAMENTA DE PROMOÇÃO À CULTURA POP ORIENTAL E GEEK

Dissertação apresentada à Banca Examinadora do Programa de Pós-Graduação em Sociedade e Cultura na Amazônia (PPGSCA) da Universidade Federal do Amazonas (UFAM), como requisito final para obtenção do título de mestre em Sociedade e Cultura na Amazônia. Linha de pesquisa 2: redes, processos e formas de conhecimento, sob a orientação da Profª. Drª Marilene Corrêa da Silva Freitas e coorientação da Profª. Drª. Kátia Viana Cavalcante.

Aprovado em 22 de abril de 2025.

_____

Profª. Dra. Marilene Corrêa da Silva Freitas – Presidente
Universidade Federal do Amazonas – UFAM

_____

Profª. Dra. Paula Mirana Sousa Ramos – Membro
Universidade Federal do Amazonas

_____

Prof. Dr. Tiago da Silva Jacaúna – Membro
Universidade Federal do Amazonas

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

"Ensinar é um privilégio e faz parte da responsabilidade de um Jedi treinar a próxima geração"

- Obi-Wan Kenobi

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

AGRADECIMENTOS

À minha família, que sempre acreditou em mim.

Ao meu amado filho, Guilherme Delipe, por ser minha grande motivação de vida.

A minha querida orientadora e professora Drª Marilene Corrêa da Silva Freitas, que contribuiu significativamente para a construção desta pesquisa e acreditou desde o início neste projeto.

A professora Gisele Wolkoff, que me ajudou com a bibliografia necessária mesmo quando não tinha tempo; e por ser uma grande inspiração profissional.

À Simone, que me ajudou na construção com instruções e esclarecimentos, sempre com muita paciência.

Ao professor Tiago Jacaúna, que colaborou significativamente com sugestões sobre a pesquisa.

A professora Guilhermina de Melo, que me incentivou a entrar no mestrado, por meio do Grupo de Pesquisa em Informação e Comunicação – GRUPIC.

Ao Diretor José, do Centro Cultural dos Povos da Amazônia, que foi bastante solícito e receptivo sobre a pesquisa e o tema.

À Equipe do Palacete Provincial.

À direção do Teatro Amazonas e aos colaboradores que se mostraram muito empenhados em colaborar para a pesquisa.

À Casa Geek 42, que se mostrou aberta a contribuir com informações e divulgação dos formulários em suas redes sociais para coleta de dados dessa pesquisa, Lígia e Guilherme Lestat.

À Empire Dioramas, que aceitou o convite para participar da entrevista de imediato.

Ao Átila Simonsen, CEO do 1 Minuto Nerd, que ajudou com informações e contribuições relevantes sobre o cenário *Geek* em Manaus.

À Ítala Augusta, que contribuiu com o transporte durante o período de aulas presenciais, me levou à cafeterias para ajudar na concentração durante o processo de escrita várias vezes e me ouviu ler e reler essa dissertação incansavelmente.

Ao Programa PPGSCA, assim como a todos os professores que compõem o quadro discente, por todo o apoio e contribuição durante o processo de mestrado.

À FAPEAM, que financiou esta pesquisa.

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

Ao meu amigo Roberto, que me ajudou durante o período de coleta de dados, facilitando o contato com a equipe de um dos sujeitos desta pesquisa.

A minha amiga Érica, que sempre buscou me incentivar e me ajudou a conhecer a cultura pop coreana.

A mim mesma por não ter desistido, mesmo em meio a tantos desafios e noites em claro.

Aos amigos da vida, e todos que colaboram direto ou indiretamente com essa pesquisa

Agradeço!

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

DEDICATÓRIAS

A toda a comunidade *Geek* do Brasil que tanto luta para obter reconhecimento e respeito.

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

RESUMO

O presente estudo busca discorrer sobre o fenômeno da cultura pop oriental e *geek* na cidade de Manaus, que ocupam os espaços museológicos por meio de convenções abertas ao público em geral. A pesquisa tem como objetivo discutir esse segmento a partir da compreensão sobre cultura e transculturalidade, ao buscar compreender as tribos que compõem o segmento da cultura pop *geek*. Para contextualizar a diversidade e expansão desse nicho, tomou-se como base pesquisas já realizadas até o momento por diversos autores que discutissem o cenário no Brasil e no mundo, tendo em vista pesquisas de campo em locais distintos. Além disso, se fez necessário uma breve abordagem acerca do tema *glocal*, baseado em Edgar Morin, para explicar as trocas e influências entre culturas, como é o caso da Cultura Nipo-brasileira e *Hallyu* no Brasil. Para a realização desta pesquisa, os métodos utilizados foram qualitativos e contou com uma abordagem bibliográfica, documental e de campo. Ao realizar o estado da arte, foi observado que os estudos que abordam o tema "cultura pop em museus" são escassos, fazendo-se necessário o presente estudo a fim de preencher essa lacuna, ao buscar compreender como funciona a aliança entre eventos *geek* e museu e suas motivações; além disso, o presente estudo busca discutir a cultura *geek* enquanto cultura legítima e não mais como uma subcultura. Para isto, durante a pesquisa de campo, foram aplicados questionários presenciais por meio do *google forms* e a ferramenta de enquetes da mídia social *Instagram* a fim de alcançar o público geek que possui maior concentração participativa *online*; entrevistas semiestruturadas para o levantamento de informações relacionadas ao tema, além da observação participante nos eventos. Assim, delimitou-se como locais (objetos) os centros culturais e museológicos a) Palacete Provincial, b) Centro Cultural dos Povos da Amazônia e c) Teatro Amazonas; e sujeitos, o público frequentador dos eventos, bem como a equipe administrativa ou diretoria dos espaços que sediam tais eventos, além das empresas produtoras culturais, sendo elas: Casa Geek 42, Empire Dioramas e 1 Minuto Nerd. Quanto a análise dos dados levantados, foi realizada a análise de conteúdo baseada nas informações apresentadas pelos indivíduos entrevistados em conjunto com a teoria, que buscou responder a problemática de que impactos os eventos *geek* têm sobre espaços museológicos de Manaus que os sediam, tomando como objetivo os estudos de Cultura, Cultura Pop Oriental e Geek e identificar quem é o público frequentador de tais eventos nos espaços estudados. Por fim, o estudo conclui e reflete sobre a troca mútua entre eventos *geek* e museus, reforçando a legitimação dessa cultura baseada nas entrevistas realizadas com os gestores dos museus sede dos eventos; bem como seus impactos benéficos nesses espaços e na sociedade manauara, reconhecendo sua importância, eficácia e enfatizando o novo papel do museu enquanto museu vivo, frente a sociedade manauara contemporânea.

Palavras-chave:. Espaços museológicos. Cultura *geek*. Cultura pop asiática. Transculturalidade. Manaus. Hallyu. Cultura nipo-brasileira.

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

ABSTRACT

This study aims to discuss the phenomenon of oriental and geek pop culture in the city of Manaus, which occupies museum spaces through conventions open to the general public. The research aims to discuss this segment based on the understanding of culture and transculturality, by seeking to understand the tribes that make up the geek pop culture segment. In order to contextualize the diversity and expansion of this niche, we used as a basis research already carried out to date by several authors who discussed the scenario in Brazil and worldwide, taking into account field research in different locations. In addition, we needed to briefly approach the glocal theme, based on Edgar Morin, to explain the exchanges and influences between cultures, as is the case of Japanese-Brazilian Culture and Hallyu in Brazil. To carry out this research, the methods used were qualitative and included a bibliographic, documentary and field approach. When conducting the state of the art, it was observed that studies that address the theme "pop culture in museums" are scarce, making the present study necessary in order to fill this gap, by seeking to understand how the alliance between geek events and museums works and their motivations; in addition, the present study seeks to discuss geek culture as a legitimate culture and no longer as a subculture. To this end, during the field research, face-to-face questionnaires were applied through Google Forms and the Instagram social media poll tool in order to reach the geek audience that has a greater online participation concentration; semi-structured interviews to collect information related to the theme, in addition to participant observation at the events. Thus, the following cultural and museum centers were delimited as locations (objects): a) Palacete Provincial, b) Centro Cultural dos Povos da Amazônia and c) Teatro Amazonas; and subjects, the public attending the events, as well as the administrative team or board of directors of the spaces that host such events, in addition to the cultural production companies, namely: Casa Geek 42, Empire Dioramas and 1 Minuto Nerd. Regarding the analysis of the data collected, content analysis was carried out based on the information presented by the individuals interviewed together with the theory, which sought to answer the question of what impacts geek events have on museum spaces in Manaus that host them, taking as its objective the studies of Culture, Oriental Pop Culture and Geek and identifying who is the public attending such events in the spaces studied. Finally, the study concludes and reflects on the mutual exchange between geek events and museums, reinforcing the legitimacy of this culture based on the interviews conducted with the managers of the museums that host the events; as well as its beneficial impacts on these spaces and on Manaus society, recognizing its importance, effectiveness and emphasizing the new role of the museum as a living museum, in the face of contemporary Manaus society.

Keywords:. Museum spaces. Geek culture. Asian pop culture. Transculturality. Manaus. Hallyu. Japanese-Brazilian culture.

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Homem Geek 38
Figura 2 - Site Jovem Nerd 39
Figura 3 - Estética Geek 40
Figura 4 - Bairro Liberdade em São Paulo 45
Figura 5 - SoGo Plaza Shopping 46
Figura 6 - Festival Bon Odori no Brasil 47
Figura 7 - Grande Final do WCS, no Japão 49
Figura 8 - Países participantes do WCS em 2025 50
Figura 9 - Show da Hatsune Miku 51
Figura 10 – Subgrupos do estilo Lolita 56
Figura 11 - Subgrupos do estilo Lolita 57
Figura 12 – Subgêneros do Estilo Gyaru 58
Figura 13 - Subgêneros do Estilo Decora 60
Figura 14 - Estilo Fairy Kei 61
Figura 15 - Estilo Harajuku 62
Figura 16 - Estilo Mori Girl 63
Figura 17 - Estilo Dolly Kei 64
Figura 18 - Cult Party Kei 65
Figura 19 – Estilo Shironuri Fashion 66
Figura 20 – Subgêneros do Visual Kei mais populares 69
Figura 21 - Outros subgêneros do Visual Kei 71
Figura 22 – Estilo Scene no Ocidente 72
Figura 23 - Bosozoku 74
Figura 24 - Estilo Seifuku 76
Figura 25 - Estilo Otome no Japão 77
Figura 26 - Estilo Otome no Ocidente 78
Figura 27 - Otakus 80
Figura 28 - Banda de K-pop BTS 83
Figura 29 - K-drama Round 6 86
Figura 30 - Banda de k-pop Blackpink 87
Figura 31 - Psy - Gangnam style 88
Figura 32 - Grupo virtual de K-pop K/DA 89

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

Figura 55 - Teatro Amazonas 102
Figura 56 - Museu do Teatro Amazonas: camarim do início do século XX 105
Figura 61 - Palacete Provincial 106
Figura 62 - Documento de transferência do Palacete Provincial para a Secretaria de Estado da Cultura, Turismo e Desporto 110
Figura 66 - Centro Cultural dos Povos da Amazônia 112
Figura 33 - Quadrinhos regionais do Amazonas 118
Figura 34 - Semana do Quadrinho Nacional de Manaus 119
Figura 35 - Amazon Boardgame 120
Figura 36 - Competição gamer em evento geek 122
Figura 37 - Cosplayer com influências estrangeiras e regionais 123
Figura 38 - Tia Sol 124
Figura 39 - Grupo de Swordplay Horda Negra Manaus 125
Figura 40 - Just Dance 126
Figura 41 - Julynha Toys em sua loja de lolitas em Manaus 128
Figura 42 - Encontro de Lolitas em Manaus 129
Figura 43 - Lolitas em Manaus 129
Figura 44 - Kleysse Fernandes 130
Figura 45 - Show musical de Lisa Tonaki, Lié Shishido e Emili Airy no evento Jungle Matsuri 131
Figura 46 - Concurso Miss Nikkey Amazonas 132
Figura 47 - Grupo de Taiko Fugaakanzan 133
Figura 48 - Grupo cover de K-pop de Manaus, Moonrise 134
Figura 49 - Apresentação de boi-bumbá no Jungle Matsuri 139
Figura 50 – Interações de dançarinos regionais em evento nipônico. 140
Figura 51 - Anime Jungle Party no SESI 141
Figura 52 - Fachada do MIS - SP para a Exposição Quadrinhos 148
Figura 53 - Exposição de mangás na Quadrinhos do MIS - SP 150
Figura 54 - Exposição interativa da Turma da Mônica na Quadrinhos do MIS-SP 150
Figura 57 - Acervo colecionável da Empire Dioramas 153
Figura 58 - Cosplays de Star Wars convidados pela Empire Dioramas para a Série Encontro das Águas 154
Figura 59 - Cosplays convidados pela Casa Geek 42 para o espetáculo Natsukashii 155

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

Figura 60 - Maestro com cosplay de Darth Vader durante o espetáculo Encontro das Águas 156
Figura 63 - Exposições compartilhadas: regional e geek 161
Figura 64 - Palco montado na área externa do Palacete, na praça Heliodoro Balbi..... 164
Figura 65 - Fachada do Palacete Provincial durante o Universo Geek Museu 165
Figura 67 - Espaço dos lojistas durante a Feira Povos Criativos 170
Figura 68 - Feira Povos Criativos..... 171

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

MIS SP – Museu da Imagem e do Som de São Paulo

BDTD – Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações

RPG – Role Playing Game

SDCC – San Diego Comic Con

CCXP – Comic Con Experience

HQ – Histórias em Quadrinhos

FPS – Frames por Segundo

MOBA – Multiplayer Online Battle Arena

MMO – Multijogador Massivo Online

PvP – Jogador versus Jogador

BGS – Brasil Game Show

TPN – Transtorno de personalidade narcisista

WCS – World Cosplay Summit

MOFA – Ministry of Foreign Affairs of Japan

MLIT – Ministry of Land, Infrastructure, Transport and Tourism of Japan

LGBT – Lésbicas, Gays, Bissexuais e Transgênero

VK – Visual Kei

EFAM – Encontro de Fãs de Animes e Mangás

CEO – Chief Executive Officer

CPA – Campus Party

SNES – Super Nintendo Entertainment System

YCC – Yamato Cosplay Cup

YCW – Yamato Cosplay World

SEC – Secretaria de Estado de Cultura e Economia Criativa

CCPA – Centro Cultural dos Povos da Amazônia

UGM – Universo Geek Museu

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO 17

2 MANIFESTAÇÕES CULTURAIS E A TRANSCULTURALIDADE NO UNIVERSO DA CULTURA POP ORIENTAL E *GEEK* 23

2.1 Manifestações culturais. 24

2.2 Transculturalidade e identidade glocal 25

2.3 As tribos urbanas das Culturas Pop Oriental, *Nerd* e *Geek* 29

2.3.1 Cultura Pop 33

2.3.2 Cultura *Nerd* e *Geek* 34

2.3.3 Cultura Pop Oriental/Asiática 42

2.3.3.1 Cultura Pop Japonesa e a transculturalidade nipo-brasileira 43

2.3.3.2 Hallyu: a onda coreana 82

3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS 92

3.1 Escolha do Método de Pesquisa 93

3.2 Definição da População e Amostra 95

3.3 Instrumentos de Coleta de Dados 96

3.4 Procedimentos de Análise 97

3.4.1 Teatro Amazonas 102

3.4.2 Palacete Provincial 106

3.4.3 Centro Cultural dos Povos da Amazônia 111

4 DISCUSSÃO E ANÁLISE DOS RESULTADOS 113

4.1 A Cultura Pop Oriental e *Geek* em Manaus: manifestações transculturais .. 113

4.1.1 Os *Geek* e *Nerds* em Manaus 117

4.1.2 Retratos nipo-brasileiro em Manaus 126

4.2 O papel social dos centros culturais e espaços museológicos 142

4.2.1 Série Encontro das Águas 151

4.2.2 Universo Geek Museu – UGM e Festival Tupinanquim. 158

4.2.3 Povos Criativos 168

4.2.4 Público frequentador: 172

4.2.5 A Cultura Pop Oriental e *Geek* em Manaus frente a sociedade contemporânea. . 180

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS 183

REFERÊNCIAS 186

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

ANEXO A – TERMO DE ANUÊNCIA PARA A REALIZAÇÃO DA ENTREVISTA – TEATRO AMAZONAS 199

ANEXO B - TERMO DE ANUÊNCIA PARA A REALIZAÇÃO DE ENTREVISTAS – SECRETARIA DE ESTADO DE CULTURA E ECONOMIA CRIATIVA 200

ANEXO C – TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO – TCLE PARA ENTREVISTA COM ÁTILA SIMONSEN (NOME SOCIAL) CEO DA EMPRESA 1 MINUTO NERD 201

ANEXO D – TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO – TCLE PARA ENTREVISTA COM IGOR FALCÃO CO-CRIADOR DA EMPIRE DIORAMAS 204

ANEXO E – TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO – TCLE PARA ENTREVISTA COM LÍGIA CRUZ – MEMBRO DA CASA GEEK 42 207

ANEXO F – TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO – TCLE PARA ENTREVISTA COM GUILHERME LESTAT – CEO DA CASA GEEK 42 210

ANEXO G – TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM E INFORMAÇÕES COLETADAS EM ENTREVISTA 213

APÊNDICE A – TRANSCRIÇÃO DA ENTREVISTA Nº 1 214

APÊNDICE B – TRANSCRIÇÃO DA ENTREVISTA Nº 2 220

APÊNDICE C – TRANSCRIÇÃO DA ENTREVISTA Nº 3 230

APÊNDICE D – TRANSCRIÇÃO DA ENTREVISTA Nº 4 232

APÊNDICE E – TRANSCRIÇÃO DA ENTREVISTA Nº 5 235

APÊNDICE F – TRANSCRIÇÃO DA ENTREVISTA Nº 6 255

APÊNDICE G – TRANSCRIÇÃO DA ENTREVISTA Nº 7 263

APÊNDICE H – TRANSCRIÇÃO DA ENTREVISTA Nº 8 273

APÊNDICE I – TRANSCRIÇÃO DA ENTREVISTA Nº 9 285

APÊNDICE J – FORMULÁRIO APLICADO VIA *INSTAGRAM* AO PÚBLICO FREQUENTADOR DO UNIVERSO GEEK MUSEU – UGM 7ª EDIÇÃO 286

APÊNDICE K – FORMULÁRIO DO *GOOGLE FORMS* APLICADO DURANTE A OITAVA EDIÇÃO DO UNIVERSO GEEK MUSEU 288

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

1 INTRODUÇÃO

O presente estudo busca discorrer acerca da Cultura Pop Oriental e *Geek*, bem como seus nichos e impactos nos eventos realizados pelos espaços museológicos de Manaus. Nessa perspectiva, o estudo tem como objetivo compreender os eventos promovidos pelos espaços museológicos por meio de seus conceitos, identificação e caracterização.

Deste modo, por meio desse estudo será possível observar como funcionam os eventos do segmento *Geek* ou Cultura Pop, como são popularmente conhecidos, que ocorrem nos museus da cidade de Manaus e compreender as práticas presentes, bem como sua função sociocultural. Nesse contexto, foram selecionados três (03) espaços museológicos que disponibilizam suas acomodações para a realização de tais eventos, sendo eles o Palacete Provincial, o Centro Cultural dos Povos da Amazônia e o Teatro Amazonas. Estes centros culturais, além de incentivar este movimento, disponibilizam seus aposentos, em sua grande maioria, de forma gratuita para que o evento busque alcançar todas as classes socioeconômicas ou o máximo possível.

É nesse sentido que o estudo busca compreender e responder a problemática "qual o impacto dos eventos da Cultura Pop Oriental e *Geek* realizados nos espaços museológicos de Manaus?" A partir disso, parte-se da hipótese de que estes eventos realizados pelos museus em questão causam um impacto positivo em seus espaços, levando ao aumento de visitações e, consequentemente em suas práticas na sociedade manauara.

Para isto, o estudo em questão dialoga entre discussões já realizadas por meio de levantamento bibliográfico e documental, a fim de compreender o que já foi estudado até o momento, por meio do estado da arte e assim, posteriormente analisar, comparando com os dados coletados em campo, para que desta forma, seja possível contribuir para a construção de um novo conhecimento.

Desta forma, têm-se como objetivo geral desta pesquisa, compreender os eventos promovidos pelos espaços museológicos de Manaus: Palacete Provincial, Centro Cultural dos Povos da Amazônia e Teatro Amazonas que abranjam a Cultura Pop Oriental e *Geek.* Para isso, foram estabelecidos como objetivos específicos: a) apresentar a diversidade e expansão da Cultura Pop Oriental e *Geek*; b) identificar os grupos que frequentam os eventos; c) entender a visão dos museus sobre as convenções *Geek* e a Cultura Pop; d) historicizar a origem dos eventos da Cultura Pop Oriental e *Geek* em Manaus.

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

O tema foi pensado a partir de vivências pessoais e observação em eventos realizados em torno da temática da Cultura Pop Oriental e/ou *Geek* em Manaus, mais especificamente, nos museus. Percebe-se a partir disso que o público presente nos eventos cresce a cada nova edição que, por sua vez, procura, além das atividades voltadas para eles, participar das demais dinâmicas propostas pelos museus em questão, tais como: visita guiada, exposição de móveis, galerias de arte, entre outros.

Um dos fatores determinantes para o tema da pesquisa é a abrangência da Cultura Pop Oriental e *Geek* a um público cada vez maior e como os espaços museológicos se aliaram a ela para atrair a atenção de novos visitantes. Visto que o museu é um espaço de promoção e difusão de cultura, pensar em propostas que aproximem a sociedade destes ambientes, mesmo que de uma maneira atípica é inovador.

Embora esse nicho tenha um grande público, geralmente, estes eventos costumam ser realizados por iniciativas privadas, muitas vezes reduzindo bastante o público aos mais entusiastas e com maior poder aquisitivo. No entanto, a abordagem recente dos espaços culturais tem colaborado significativamente para a movimentação e rotatividade de um público cada vez mais diversificado. Nesse sentido, é fundamental que os espaços socioculturais promovam a cultura não somente regional, mas que possibilitem ainda diálogos e práticas contemporâneos globais.

O presente estudo pretende justamente compreender como se deu início a essa abordagem distinta, como ela está funcionando nos dias atuais e como isso tem impactado na rotatividade dos museus no que diz respeito as visitações, demanda e ainda, de que forma isso é importante para a sociedade manauara.

É bastante comum que o museu ainda seja associado ao espaço de atividades que envolvam certa formalidade, de cunho totalmente crítico e intelectual. No entanto, é errôneo considerar que uma pessoa que não teve acesso à produção intelectual, é inculta ou incapaz de usufruir do ambiente em questão. Além disso, o museu é um local de promoção e difusão de cultura e lazer e vem se modificando ao longo da história da humanidade.

Nos dias atuais, a Cultura Pop possui um grande impacto e influência em massa pelo mundo todo e proporcionar espaços que permitam ao cidadão menos abastado integrar esses nichos, é promover a cultura inclusiva em sua forma mais ampla, alcançando, dentro do possível, todas as classes sociais. É interessante que os espaços culturais, como museus, promovam, além de manifestações regionais, cenários que aproximem os cidadãos de toda e qualquer manifestação cultural e artística. A prática de envolver convenções *Geek* nos

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

espaços museológicos não é novidade no Brasil, apesar de ser rara. Espaços como o MIS São Paulo, estudado por Leindecker (2022), já foram sede de eventos da Cultura Pop, como a exposição Quadrinhos, que reuniu visitantes de áreas diversas do Brasil e como poderá ser melhor compreendido ao longo deste estudo.

É importante ainda frisar que a população precisa ter conhecimento dos deveres dos espaços socioculturais perante a sociedade, para que desta forma possam fazer valer seus direitos enquanto cidadãos, no que diz respeito ao assunto aqui abordado, possam ter uma participação cada vez mais significativa nas sugestões e propostas culturais e consequentemente seu usufruto.

Nesse cenário, a Cultura Pop vem ganhando cada vez mais visibilidade ao redor do mundo e tem instigado com veemência o pensamento crítico, visto que muitas obras envolvem questões vividas em nosso cotidiano, tais como: política, religiosidade, manifestações socioculturais e inclusão. Desta forma, promover essas práticas e aproximar o público de eventos que já existem no mundo todo, é um grande avanço no sentido de pertencimento cultural.

Assim, percebeu-se neste tema uma oportunidade de realizar esta pesquisa e compreender o impacto que esse tipo de evento causa nos espaços museológicos e, posteriormente, disponibiliza-la, a fim de contribuir para a sociedade manauara no âmbito acadêmico e cultural, visto que são escassas as pesquisas a respeito do tema aqui proposto. Portanto, acredita-se que este estudo seja relevante, devido sua originalidade.

Para dar início a este estudo, fez-se necessário um recorte do que já fora estudado sobre o assunto até o momento. Para isto, foram consultadas três bases de dados, sendo: a Biblioteca de Teses e Dissertações – BDTD, o Catálogo de Teses e Dissertações da CAPES e o *Google* Acadêmico. Durante o processo de levantamento bibliográfico, foi possível observar que os estudos que englobam a atuação de museus relacionados a Cultura Pop ainda são escassos. No entanto, foram encontrados alguns resultados consideráveis quando foram buscados os termos separadamente. Apesar disso, para esta pesquisa, optou-se por priorizar as buscas em que o foco principal fosse **Museus** abordando **Cultura Pop Oriental/Geek/Nerd**, para não divagar desnecessariamente na temática.

Com esse intuito em mente, foram excluídos todos os estudos que se afastassem demasiadamente do tema proposto e divagassem diretamente em outros ramos. Quando buscado o tema exato sobre Cultura Pop em Museus, a única base onde foram encontrados estudos sobre a temática, foi o *Google* Acadêmico, as demais não apresentaram qualquer

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

retorno sobre o assunto direto. Além disso, para uma maior precisão, em decorrência do tempo, o período delimitado para as buscas foi de 2017-2025. No entanto, como mencionado anteriormente, quando os termos foram buscados separadamente, a quantidade de recuperação foi abundante, ultrapassando a marca de 17.000 resultados encontrados por palavra-chave. Por este motivo, optou-se por dar ênfase a produções que se relacionavam de modo mais harmônico com os objetos desta pesquisa. Deste modo, foi usado como critério de inclusão os materiais que debatessem a Cultura Pop; Cultura Geek; Cultural Pop Asiática; Espaços museológicos; Atividades nos centros culturais. Foram excluídos os estudos que se distanciassem do tema.

No que diz respeito aos resultados recuperados, destacando as pesquisas que abordassem exatamente o tema "Cultura Pop/*Geek* em museus" pode-se perceber que a maior parte dos estudos encontrados estão concentrados nas seguintes áreas: conservação e restauração de bens culturais móveis; museologia; turismo; e geografia. Neste caso, foram encontrados apenas 04 trabalhos de conclusão de curso que explorassem o tema específico. Não foram encontrados estudos de pós-graduação ou artigos sobre a temática. Os trabalhos recuperados foram publicados entre 2017-2025, sendo originados de partes distintas do País, sendo 01 da região sul e os demais, do Norte.

Assim, torna-se possível notar que a prática cultural nerd/*geek* quando aliada à espaços museológicos, tem uma maior abrangência em Manaus, em comparação ao restante do Brasil, tomando como base os estudos encontrados até o momento desta pesquisa.

Neste sentido, tornou-se possível apropriar-se do que foi pesquisado até o momento sobre o tema e dar segurança para a continuidade e realização da pesquisa, procurando suprir as lacunas informacionais a respeito da problemática aqui proposta.

Para compor o referencial teórico, foram selecionados alguns estudiosos do âmbito cultural que possuem grande relevância para o tema, como Stuart Hall, Romi Bhabha e Edgar Morin, buscando ocasionalmente apoio em outros teóricos não menos relevantes, mas que não foi possível um maior aprofundamento devido a prioridade estipulada e ao curto período de tempo para um assunto tão eminente.

Além disso, para construir um entendimento mais esclarecido sobre a temática da Cultura Pop e suas ramificações, buscou-se embasamento nos registros de Barros (2005), Soares (2013), Motorino (2019) e Cruz (2021), como mencionado anteriormente, além de outros estudiosos sobre o tema que foram consultados de forma breve, mas não menos relevante.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

Quanto aos procedimentos metodológicos, para a realização desta pesquisa, o presente estudo conta com uma abordagem qualitativa, exploratória e descritiva, bibliográfica, documental e de campo, tendo em vista um resultado mais satisfatório, que seja fiel à realidade em questão e buscando a compreensão do tema escasso entre os pesquisadores, a fim de dar respostas as hipóteses levantadas, ao realizar um comparativo com a bibliografia estudada.

Posterior a esta atividade, foi elaborado um roteiro semiestruturado para a entrevista, que buscasse responder as lacunas que as demais pesquisas recuperadas não preencheram, a fim de levantar informações com os organizadores dos eventos e gestores dos museus, objetos deste estudo. Em paralelo, foi elaborado questionário pela plataforma *Google Forms,* com o intuito de alcançar o público-alvo dos eventos mencionados; e aplicação de enquete contendo as mesmas perguntas do *forms* na mídia social *Instagram*, a fim de alcançar o público de mais ativo nas redes sociais que compõem o cenário *geek* de Manaus. Ao final, a entrevista foi transcrita e os dados dos questionários reunidos para fins de análise e interpretação. Por fim, a análise de conteúdo foi realizada baseada nos dados coletados em conjunto com a bibliografia utilizada.

Para fins de compreensão da estrutura desta pesquisa, faz-se necessário explicar que ela está dividida em 3 capítulos, além da introdução (1), que abrangem em seu núcleo subtópicos para um entendimento mais satisfatório.

O capítulo 2 aborda o conceito e compreensão de Cultura desde o seu sentido mais amplo até a discussão acerca de Cultura Pop Oriental e *Geek*. Neste capítulo, ao adentrar no debate cultural, perpassamos por teorias que dialogam com itens fundamentais como: manifestações culturais, identidades, transculturalidade e diversidade. Além disso, nesse capítulo também é apresentada ao leitor a Cultura Pop sob uma perspectiva igualitária com a "cultura dominante" e não como uma subcultura, como é popularmente descrita em outros nichos.

O Capítulo 3 apresenta os procedimentos metodológicos que guiaram este estudo, a fim de explicar ao leitor, como ocorreu cada etapa da pesquisa, bem como um breve histórico dos museus que sediam os eventos *geek* na cidade.

Por fim, o Capítulo 4 apresenta a análise e discussão dos resultados coletados ao longo desta pesquisa, apresentando as características e papel social do espaço museológico como um todo, seguindo da identificação dos eventos objetos desta pesquisa: Universo Geek Museu, Povos Criativos e Série Encontro das Águas*;* em seguida procurando responder, em

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

síntese a problemática deste estudo, acerca dos impactos que as convenções do segmento *Geek* apresentam sobre os museus e sociedade manauara.

Neste sentido, a pesquisa aqui proposta busca entender a relação dialética entre museus e eventos da Cultura Pop, os benefícios que ambos obtêm por meio desta parceria, principalmente os espaços museológicos, a fim de compreender se as visitações aumentam em decorrência das convenções realizadas e como têm sido vista esta mudança de práticas pelos próprios organizadores e público frequentador, observando assim o papel do museu frente a sociedade contemporânea.

Assim, é importante que os espaços museológicos disponibilizem estes eventos abertos à população para que se tornem mais conhecidos e frequentados e, assim a história cultural perpetue entre a sociedade manauara.

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

2 MANIFESTAÇÕES CULTURAIS E A TRANSCULTURALIDADE NO UNIVERSO DA CULTURA POP ORIENTAL E *GEEK*

A cultura é um conceito profundamente complexo que abrange uma vasta gama de componentes e influências que moldam a vida humana. Ela está intrinsecamente ligada às expressões artísticas, valores, crenças, tradições, costumes, linguagem, comportamentos e instituições que caracterizam uma sociedade. A dinâmica da cultura é constantemente influenciada por inúmeros aspectos, como história, geografia, política, economia, tecnologia e interações sociais.

Segundo Barros (2005, p.131),

> são práticas culturais não apenas a feitura de um livro, uma técnica artística ou uma modalidade de ensino, mas também os modos como, em uma dada sociedade, os homens falam e se calam, comem e bebem, sentam-se e andam, conversam ou discutem, solidarizam-se ou hostilizam-se, morrem ou adoecem, tratam seus loucos ou recebem os estrangeiros.

A cultura desempenha um papel fundamental na formação da identidade individual e coletiva, na transmissão de conhecimentos e na construção de significados e sentidos para a existência humana. Além disso, ela reflete a diversidade e a riqueza das experiências humanas, promovendo o diálogo intercultural, a tolerância e o entendimento mútuo, “o que se quer dizer é que não existe um confronto bipolar e rígido entre as diferentes culturas. Na prática, o que acontece é um sutil jogo de intercâmbios entre elas. Elas não são vistas como exteriores entre si, mas comportando cruzamentos, transações, intersecções” Borges Junior (2016 *apud* Escosteguy, 2006, p.147-148).

A compreensão e apreciação da cultura são essenciais para a promoção da diversidade e o enriquecimento pessoal e coletivo.

A influência da cultura se estende por todos os aspectos da vida e da convivência, moldando a maneira como os indivíduos se relacionam e veem o mundo ao seu redor. Não se limita apenas ao campo das artes e das tradições, mas permeia os campos da economia, da política e das relações sociais. Além disso, a cultura desempenha um papel crucial na evolução e adaptação das sociedades ao longo do tempo; é um dos pilares fundamentais da experiência humana e da sociedade, em sua essência, representa o tecido intricado que permeia a existência humana. Uma tapeçaria rica de valores, símbolos e práticas que moldam nossa compreensão do mundo e definem nossa identidade coletiva. Explorar a cultura é

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

mergulhar em um universo vasto e complexo, onde as tradições do passado se entrelaçam com as dinâmicas inovadoras do presente.

A definição de cultura é um desafio, dada sua natureza abrangente e dinâmica. Conforme o dicionário define, cultura é o "Conjunto de conhecimentos, costumes, crenças, padrões de comportamento, adquiridos e transmitidos socialmente, que caracterizam um grupo social." (Michaelis, 2015).

Como mostra o termo apresentado no dicionário, a cultura é objeto de interpretações variadas, passando por percepções de diversos autores. Para esta pesquisa, a cultura será abordada baseada na compreensão dos teóricos Stuart Hall, Homi Bhabha e Edgar Morin, que datam da década de '60 até os dias atuais.

Ao adentrar nessa perspectiva, aceita-se o desafio de ir além das aparências e compreender as complexidades subjacentes que moldam a interpretação cultural. Cada símbolo é uma janela para a compreensão da cosmovisão de uma comunidade, ao revelar suas crenças, valores e estruturas sociais.

Os antropólogos culturais têm explorado diversas dimensões da cultura para compreender sua complexidade.

2.1 Manifestações culturais.

Como introduzido na seção anterior, a cultura se manifesta de diversas formas, desde tradições orais até manifestações artísticas e práticas rituais.

Homi Bhabha (1998), em seu estudo "O local da cultura", oferece uma perspectiva pós-colonial sobre as manifestações culturais. Ele argumenta que as culturas são híbridas e que a identidade cultural é sempre negociada em um espaço de entre-lugares, onde diferentes culturas se encontram e se misturam. "Esses 'entre-lugares' fornecem o terreno para a elaboração de estratégias de subjetivação - singular ou coletiva - que dão início a novos signos de identidade e postos inovadores de colaboração e contestação, no ato de definir a pr6pria ideia de sociedade" (Bhabha, 1998, p.20).

Esse espaço é caracterizado pela ambivalência e pela ambiguidade, e é onde as identidades culturais são negociadas e construídas. Bhabha argumenta que o entre-lugar é um espaço de resistência e de subversão, onde as culturas dominantes podem ser desafiadas e subvertidas.

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

Bhabha argumenta ainda que a cultura não é uma entidade fixa ou essencial, mas sim um processo dinâmico que envolve a interação entre diferentes grupos e culturas. Ele destaca a importância do hibridismo cultural, que resulta da mistura de diferentes culturas e tradições, e como isso afeta a construção de identidades culturais.

Bhabha também desenvolve o conceito de "mimetismo", que se refere à forma como as culturas colonizadas imitam as culturas colonizadoras, mas também as subvertem e as transformam. Ele argumenta que o mimetismo é uma estratégia de resistência que permite às culturas colonizadas desafiar a autoridade colonial e criar novas formas de identidade cultural.

Nesse contexto, o autor se refere ainda ao processo de tradução e negociação de significados e valores entre diferentes culturas. O autor destaca ainda a importância da temporalidade e da espacialidade na construção de identidades culturais. Ele argumenta que as identidades culturais são construídas em relação ao tempo e ao espaço, e que a forma como as culturas são representadas e narradas é fundamental para a construção de identidades culturais.

Em termos de implicações práticas, o estudo de Bhabha pode ser aplicado em diversas áreas, incluindo a educação, a arte e a política, para esta pesquisa, no entanto, serão utilizadas como base para fins de compreensão sobre os processos e diversidade que compõem a cultura pop oriental e *geek.* Nesse sentido, será utilizado para desafiar as noções tradicionais de cultura e identidade cultural, e para promover a diversidade e a inclusão.

Embora os estudos aqui apresentados remontem a outra época, suas teorias refletem nos dias atuais, como pode-se perceber no efeito da globalização e trocas entre culturas de regiões distintas. Este fator pode ser percebido no crescimento e influência da cultura pop na sociedade, como poderá ser melhor observado nas seções posteriores.

2.2 Transculturalidade e identidade glocal

A cultura não é estática; ela está sujeita a mudanças ao longo do tempo. A transformação cultural ainda é debatida entre muitos teóricos. Em seus estudos, Stuart Hall, pesquisador no âmbito cultural, contribuiu para a compreensão das transformações culturais ao desenvolver a teoria da recepção. Ele argumentou que as audiências desempenham um papel ativo na interpretação e reinterpretação da cultura, influenciando a evolução dos significados culturais.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

A teoria da recepção de Stuart Hall propõe que as audiências não são meros receptores passivos de mensagens culturais, mas sim atores ativos na produção de significados. Ele argumentava que a interpretação cultural não é uma transmissão direta de sentidos de produtores para consumidores, mas um processo complexo de negociação e construção de significados.

Conforme afirma o autor,

> Aqui rotulamos [...] como um 'sistema de representação'. A razão é simples: ele consiste não em conceitos individuais, mas em diferentes maneiras de organizar, agrupar e classifica-los, bem como em formas de estabelecer relações complexas entre eles. (Hall, p.35, 2016)

Hall introduziu o conceito de codificação e decodificação para descrever esse processo dinâmico. A codificação ocorre quando os produtores culturais incorporam significados em uma mensagem, mas a decodificação é o momento em que as audiências atribuem significados a essa mensagem com base em suas próprias experiências, perspectivas e contextos culturais. Essa relação não é simétrica; as interpretações das audiências podem diferir significativamente da intenção original dos produtores.

Um conceito fundamental na teoria da recepção é a polissemia cultural, que se refere à multiplicidade de significados que uma mensagem pode ter. Hall argumentava que uma única mensagem poderia ser interpretada de várias maneiras, dependendo do contexto cultural e das experiências individuais. Essa polissemia amplia a compreensão da diversidade de perspectivas e leituras que as audiências podem ter. Stuart Hall enfatizou a importância do contexto na recepção cultural. Ele reconhecia que as interpretações variam devido a fatores como classe social, gênero, etnia e experiências pessoais. As audiências não são homogêneas, e suas identidades moldam significativamente como percebem e atribuem significado às mensagens culturais.

A dinâmica da recepção, como proposta pelo autor, oferece uma perspectiva fundamental para entender as transformações culturais. Ao destacar a participação ativa das audiências na construção de significados, a teoria da recepção desafia concepções mais simplistas da relação entre produtores e consumidores culturais.

A relação entre cultura e identidade é entrelaçada. Ao retomar Homi Bhabha, ao explorar a ideia de "hibridismo cultural", enfatiza como as identidades culturais são formadas por meio de processos de mistura e troca. Ele destacou que as culturas não são entidades estáticas, mas sim espaços fluidos de negociação e contestação.

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

Homi Bhabha introduziu o conceito de "hibridismo cultural" como uma lente para entender as dinâmicas complexas e fluidas da identidade em contextos culturais diversos. Sua abordagem desafia noções rígidas de identidade e sugere que as culturas são espaços de negociação constante, onde elementos diversos se misturam e se transformam. O trabalho de Homi Bhabha emergiu em um contexto pós-colonial, onde muitas sociedades estavam lidando com as consequências da colonização. Bhabha argumentou que as identidades culturais não podem ser reduzidas a categorias fixas, mas são formadas por meio de processos de mistura e hibridização. Em estudo sobre o autor aqui exposto, um trecho chama a atenção, expondo que,

> Bhabha confrontou tentativas de escritores, tanto coloniais como colonizadores, em descrever o sujeito colonial. Assim, refletiu sobre que aspecto estava em questão: a linguagem utilizada para representar o sujeito ou a própria noção de sujeito (identidade). Partindo do desconstrucionismo, Bhabha "valoriza o hibridismo como elemento constituinte da linguagem, e, portanto da representação" [...], o que implica na impossibilidade de se pensar uma descrição ou discurso autêntico sobre esse sujeito. (Caldas; Ribeiro; Santana, 2004)

Ele propôs que, em vez de serem entendidas como entidades puras e estáticas, as culturas são espaços de constante negociação e transformação.

Bhabha concebe o hibridismo cultural não apenas como uma condição inevitável, mas também como uma estratégia de resistência e subversão. "Destaca que híbrido não é 'nem uma coisa nem outra. Segundo o autor, é 'passagem intersticial entre identificações [...] que acolhe a diferença sem uma hierarquia suposta ou imposta" Borges Junior (2016 *apud* Bhabha, 1998, p.22). Em situações pós-coloniais, o hibridismo é frequentemente uma resposta à imposição cultural, permitindo que as comunidades expressem sua singularidade e resistam às narrativas dominantes. Um conceito fundamental na teoria de Bhabha é o "terceiro espaço". Ele sugere que o encontro de diferentes culturas não resulta em uma fusão direta, mas na criação de um espaço intermediário onde novas identidades e significados emergem.

> Embora o discurso de diversidade cultural pareça reconhecer outras culturas ou manifestações culturais, elas são avaliadas a partir de uma cultura dominante tida como referência, sendo mais prestigiada que qualquer outra. Reconhece-se o outro, mas ele ainda é o outro, que não dialoga conosco. E a ideia de diferença nesse sentido, é aquilo que o separa totalmente um de outro, porque um se mantém como centro. (Borges Junior, 2016, p.86).

Esse terceiro espaço não pertence inteiramente a nenhuma das culturas originais, mas é um local de intercâmbio constante e redefinição, de transculturalidade. Discutindo um

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

pouco mais, Borges enfatiza que “Os diálogos e traços culturais de uma cultura sobre outra, não tornam as culturas ilegítimas, não as desmerecem; ao contrário, flagram os contatos históricos entre elas. O contato põe em xeque a ideia de pureza cultural, ressaltando a natureza híbrida da cultura e das identidades culturais, e esse processo é fecundo.”

Bhabha também enfatiza o papel do deslocamento e da ambivalência na formação de identidades híbridas. Os indivíduos ou comunidades que vivenciam deslocamentos culturais muitas vezes estão em uma posição ambivalente, suspensos entre diferentes culturas. Esse estado de ambivalência pode ser um catalisador para a criação de novas formas de expressão cultural.

Ao adentrarmos nos estudos de Morin (2000), que buscam debater a ideia de cultura local e global, o *glocal*, torna-se possível compreender que o conceito de "saberes globais e saberes locais" é um tema fundamental para compreendermos a cultura pop oriental e *geek.* Seu estudo busca compreender a complexidade da relação entre o conhecimento global e o conhecimento local. Morin argumenta que a globalização não é apenas um processo de homogeneização cultural e econômica, mas também um processo de interação e interdependência entre diferentes saberes e culturas.

Os saberes globais se referem ao conhecimento científico, tecnológico e cultural que é compartilhado e difundido em escala global. Esses saberes são frequentemente associados à modernidade e ao progresso, e são vistos como universais e objetivos. No entanto, Morin (2000) argumenta que os saberes globais não são neutros e que eles são frequentemente impregnados de valores e interesses específicos.

Por outro lado, os saberes locais se referem ao conhecimento tradicional, cultural e prático que é específico de uma determinada região ou comunidade. Esses saberes são frequentemente associados à identidade cultural e à memória coletiva, e são vistos como fundamentais para a sobrevivência e o bem-estar das comunidades locais. Morin argumenta que os saberes locais são essenciais para a compreensão da complexidade da realidade e para a busca de soluções para os problemas locais.

Morin argumenta ainda que é necessário encontrar um equilíbrio entre os saberes globais e os saberes locais, e que isso pode ser alcançado através da promoção da interconexão e do diálogo entre diferentes saberes e culturas. Isso implica em reconhecer a importância dos saberes locais e em valorizar a diversidade cultural, ao mesmo tempo em que se busca aproveitar os benefícios dos saberes globais.

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

A cultura é um fenômeno vasto e em constante evolução, moldando a experiência humana de maneiras inúmeras. De Hall à Morin, cada autor especialista contribuiu para desvendar as camadas profundas e intrincadas desse universo cultural. Ao explorar essas perspectivas, de forma sucinta, é possível compreender a complexidade da cultura e sua influência inegável na esfera social.

2.3 As tribos urbanas das Culturas Pop Oriental, *Nerd* e *Geek*

A expressão Cultura Pop é oriunda da língua inglesa, *Popular Culture,* e sugere aquilo que é de conhecimento e praticado pela massa. O termo Pop, é até hoje assunto de discussão entre estudiosos, uma vez que serve para designar significados para grupos gerais, mas também específicos, como por exemplo, na música, na mídia, nos conhecimentos tradicionais, no folclore, entre outros. No entanto, para o uso neste trabalho do termo Cultura Pop, quando direcionado ao universo *nerd* e *geek,* se fará necessário compreender um pouco de sua construção. Neste sentido, conforme ilustra Velasco, em seu estudo, que aborda a busca por um conceito dessa palavra,

> O fato de o pop ser usado para designar diversas coisas e, assim, tornar sua conceitualização difícil revela que não é possível tentar entendê-lo como algo fechado e estático. O pop está ligado a movimento, sensibilidade e possui características agregadoras. Além disso, ele se conjuga, de modo a criar novos sentidos. Ele pertence à cultura global, sem a uniformização do movimento de transnacionalização econômica, financeira, comunicacional e cultural. Uma cultura de consumo que comporta, ao mesmo tempo, a massificação e a segmentação, a contestação e a afirmação do *status quo*, o profundo e o superficial, o sofisticado e o *kitsch*[1]. (Velasco, p.116, 2010).

Apesar do termo indicar um significado relacionado a um grupo bastante amplo, a Cultura Pop abrange vários nichos, não devendo ser, portanto, limitada à um único grupo homogêneo. Desta forma,

> [...] é preciso reconhecer que o termo "pop" já é, em si, bastante problemático. Primeiro, em função de seu caráter transnacional. Oriundo de língua inglesa como abreviação do "popular", a denominação "pop" assume uma característica bastante específica em sua língua de origem. Como abreviação de "popular" ("pop"), a palavra circunscreve de maneira um tanto quanto clara, as expressões aos quais, de alguma forma, nomeia: são produtos populares, no sentido de orientados para

[1]Que se caracteriza pelo exagero sentimentalista, melodramático ou sensacionalista, frequente com a predileção do gosto mediano ou majoritário, e pela pretensão de, fazendo uso de estereótipos e chavões inautênticos, encarnar valores da tradição cultural.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

> o que podemos chamar vagamente de massa, "grande público", e que são produzidos dentro de premissas das indústrias da cultura (televisão, cinema, música, etc). Seria o que, no Brasil, costumasse (sic) chamar de "popular midiático" ou "popular massivo" (Soares, 2013, p.06).

Nessa perspectiva, é possível observar dentro deste segmento alguns subgrupos, tais como a Cultura Pop *Nerd*/*Geek*, a Cultura Pop Japonesa e a Cultura Pop Coreana (*Hallyu*). Apesar de estarem inseridos na mesma nomenclatura, não necessariamente estão ligados entre si. Cada segmento tem o seu próprio público alvo, como poderá ser visto ao longo deste estudo.

Embora o termo *Nerd* em outrora fosse usado de modo pejorativo para se referir ao sujeito que era obcecado por estudo, não conseguia desenvolver relacionamentos e era visto como "esquisitão", com o passar do tempo houve uma ressignificação. Segundo Motorino (2019), hoje essa definição está vinculada cada vez mais ao indivíduo que consome itens da Cultura Pop, envolvendo cinema, quadrinhos e jogos. A expressão *Geek,* por sua vez, está relacionada a pessoas que estão sempre atualizadas a questões tecnológicas, incluindo os jogos e filmes do momento. Embora esses termos sejam abordados separadamente, em alguns estudos, são mencionados como um único nicho. Essa associação ainda é um conceito que está em construção, em decorrência disso, não há um entendimento único ou fixo. Neste sentido, serão abordados ambos os termos em sua individualidade para uma melhor compreensão. Apesar disso, é importante esclarecer que por possuírem características em comum, podem entrelaçar-se em alguns momentos.

Dessa forma, enquanto o público *Nerd* e *Geek* está mais vinculado a filmes, séries, livros e jogos que estão em alta, os seguidores da Cultura Pop Japonesa consomem mais *animes*[2] e mangás[3]. Os entusiastas da Cultura Pop Coreana, por sua vez, estão mais ligados ao *Kpop*[4] e *doramas*[5]. De qualquer forma, boa parte dos eventos produzidos no segmento da Cultura Pop como um todo, acabam abrangendo todos esses nichos geralmente em um único espaço, por este motivo, não é raro encontrar textos que remetam a este termo para se referir a estas áreas como se compusessem um único eixo.

[2] Animação japonesa
[3] História em quadrinho no estilo japonês
[4] Abreviação de *Korean Pop*, em sua tradução, música pop coreana.
[5] Drama asiático; telenovelas em sua maioria, produzidas no Japão, Coreia e China.

Folha: 31

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

Apesar disso, é importante destacar, que embora um único evento reúna tais grupos, é comum observar como funcionam a segmentação e o respeito dentro dos *fandons*[6] nestes espaços, que contam com atrações como "palestras, workshops, bate-papo, RPG, animes, mangás, board games, games, cosplay, K-pop, rock, rap, gastronomia, feirinha geek, astrologia e ciência." (Cruz, 2021, p.64). Deste modo, como afirma a mesma autora (p.15), "[...] nerds, geeks, otakus, kpoppers, gamers, fanáticos por heróis, revistas, filmes e séries, bem seja como queiram descrevê-los, o fato é que os admiradores da Cultura Pop possuem o poder de arrastar multidões por onde passam."

Em razão disso, essas convenções tem ganhado cada vez mais visibilidade e seguidores por todo o mundo. Ao retomar Cruz, a autora aponta que,

> Eventos voltados à temática geralmente conseguem atrair grandes números de público, as atrações e atividades desenvolvidas pelos organizadores levam os fãs a ficarem cada vez mais fiéis ao segmento. O evento de Cultura Pop mais famoso do mundo é realizado em San Diego – USA, a San Diego Comic-Con – SDCC, porém o de maior proporção de público acontece anualmente em São Paulo, a Comic Con Experience – CCXP. Em Manaus, o segmento começou a se expandir e atrair maior interesse do público através do evento Anime Jungle Party – AJP, que é realizado no Clube do Trabalhador – SESI. (Cruz, 2021, p.15)

Nos dias atuais, este segmento tem um público fiel e cada vez maior. Em Manaus, além do tradicional evento supracitado por Cruz, existem outros que também são de iniciativa privada, como é o caso do *Amazon AnimexCon,* que teve sua estreia em 2022, porém, hoje está em hiato; *Anime Jungle Party,* conhecido por ser um dos pioneiros na cidade; o *Games Ram Geek,* realizado pela emissora de televisão Rede Amazônica; o *Jungle Matsuri;* a *Tecno Game,* sendo hoje a maior convenção *Geek* da região, realizada pela emissora SBT e atualmente ganhando espaço em outros estados; além de eventos menores realizados pelos *shoppings* da cidade; e outros que acontecem com menos frequência por empresas diversas, como algumas faculdades particulares e lojas de *game*. Desta forma, percebe-se que,

> [...] com a ascensão da Cultura Pop através da globalização, o número de fãs da temática se amplificou grandemente nos últimos anos, o que gerou o incentivo na criação de novos produtos/serviços, em função de atender às necessidades desta demanda. Dentre estes produtos, encontram-se os eventos, em sua maioria com início através dos próprios fãs, a partir da necessidade de realizar encontros para compartilhar experiências entre si. Assim, surgiram as convenções e feiras de cultura pop, os eventos variam entre as culturas nerd, geek, japonesa e coreana, com ênfase para os eventos geeks e animê. (Cruz, 2021, p.41)

[6] Fandom é o diminutivo da expressão em inglês *fan kingdom*, que significa "reino dos fãs", na tradução literal para o português. Um *fandom* é um grupo de pessoas que são fãs de determinada coisa em comum, como um seriado de televisão, uma música, artista, filme, livro e etc.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

Apesar de, inicialmente, em sua grande maioria, os eventos cobrarem ingresso dos consumidores, no presente, o público conta com uma grande variedade de eventos, dentre eles tanto os de iniciativa privada, como mencionado anteriormente, como pública, esta última sendo um empreendimento mais atual, como é o caso dos eventos sediados por praças públicas e museus. No entanto, para este estudo, serão priorizados os eventos que ocorrem nos espaços museológicos, visto que permite ao público além de usufruir dos atrativos relacionados a Cultura Pop, conhecer um pouco de sua própria cultura e história. Em seu estudo, Cruz (2021) relata por meio de sua pesquisa de campo e experiência pessoal que muitas pessoas presentes em eventos realizados em museus, não possuíam conhecimento acerca destes espaços e de suas exposições e que, em um dos eventos analisados, no caso, o *Universo Geek Museu*, o público aproveitou para conhecer melhor o espaço cultural e seu entorno.

> Com isso, partindo da premissa de que este público gosta de consumir novas culturas, por que não os aproximar da cultura regional de uma localidade? Utilizar-se destes espaços como sede de eventos reforça o sentimento de pertencimento, identidade e cidadania, tendo em vista que, a apropriação destes locais pela sociedade ajuda a promover a preservação sustentável destes bens materiais e imateriais, enfatizando a importância da educação patrimonial. (Cruz, 2021, p.52)

Conforme defende a autora acima, é fundamental que a história da humanidade seja transmitida para as novas gerações. Assim, estes espaços devem ser apropriados pelos cidadãos. “A ideia de unir a Cultura Pop com a cultura da localidade é fascinante, levando em conta que com o público diversificado, todo esse conhecimento pode ser absorvido e expandido.” (p.52), complementa.

A Cultura Pop e suas vertentes, seja ela pop oriental, *nerd* ou *geek* integram uma grande tribo urbana, onde um grupo de pessoas com interesses em comuns encontram-se e se identificam-se em suas práticas. “Em uma perspectiva pós-moderna, as pessoas substituem o individualismo pela identificação com um grupo, formando comunidades emocionais, como as tribos urbanas, substituindo as grandes massas a partir de uma emoção coletiva” (Santos, 2022). Nesse sentido, percebe-se que, em razão de seus gostos e preferências pessoais, que fogem ao que é visto como padrão, surge a necessidade de fazer parte de um todo que acolha os indivíduos desse meio e que os diferencie dos demais. Santos (2022 *apud* Casotti, Farina, Lino & Americano, 2013), sustentam o pensamento de que “Os

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

membros de uma tribo urbana seguem determinado padrão estético e consomem produtos similares para que possam se diferenciar dos demais indivíduos".

Nesse sentido, para compreender a comunidade que integra este cenário, torna-se necessário compreender as particularidades dos nichos que a compõe e fazer-se entender que a Cultura Pop não se trata de uma subcultura e sim um conjunto de práticas e valores que distinguem do habitual.

> A perspectiva é reconhecer nas mais diversas culturas o mesmo *status*, sem valores pré-definidos, sem hierarquias ou classificações. Isso rompe com a política de dominação em torno da cultura. Nesse sentido, re-historicizar e analisar os sentidos de cultura possibilitam a inclusão dos que foram colocados à margem da sociedade, a inclusão dos excluídos. (Borges Junior, 2016).

Ao retomar Bhabha, pode-se dizer que as diferenças culturais equivalem-se de suas particularidades para representar seus valores, que mesmo fugindo a padrões, devem ter validação social, como uma cultura que não está abaixo de outra, mas sim, em um nicho diferente às narrativas dominantes. Borges Junior (2016) enfatiza que,

> O sentido de *diferença cultural* reconhece no outro sua representação identitária e cultural. A diferença não é o que separa em polos, tampouco o que une, tornando-se apenas um, mas o que se torna conhecível e legítimo nos processos de enunciação e manifestação cultural, sem se valer de hierarquias para avaliação e reconhecimento da cultura do outro. As diferenças se tornam elementos de valorização cultural e não de exclusão. (Borges Junior, 2016).

Neste sentido, a Cultura Pop não deve ser compreendida como uma subcultura, ou uma mera cópia de outras, mas sim, com equidade e respeito, visto que, por meio das influências globais a que estamos expostos constantemente, é comum que novas influências sejam exercidas sobre a sociedade, consequentemente, gerando um espaço novo, que apesar de estranhamentos, não devem ser marginalizados.

2.3.1 Cultura Pop

A cultura pop abrange uma gama diversificada de elementos da sociedade contemporânea, incluindo música, cinema, televisão, moda, esportes e muito mais. Ela reflete os interesses, gostos e valores da sociedade em um determinado momento, influenciando e sendo influenciada por tendências e movimentos culturais. Neste sentido, a Cultura Pop aqui estudada, reflete a importância do respeito desse segmento enquanto igual

Folha: 34

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

e não sub. Aqui, "o termo *cultura* passa a ser estudado também fora do cânone da tradição, inserindo os sujeitos e os discursos postos historicamente à margem" (Borges Junior, 2016, p.93).

A música é um dos principais elementos da Cultura Pop, ao afetar a forma como as pessoas se expressam e se relacionam com o mundo ao seu redor. A evolução dos gêneros musicais ao longo do tempo tem proporcionado uma variedade de estilos que ressoam com diferentes públicos e gerações. O impacto da música na cultura pop pode ser observado no surgimento de ícones e movimentos que moldaram a identidade de várias gerações. "A *Cultura Popular* é definida em termos exclusivamente de transformações" Borges Junior (2016 *apud* Ortiz, 2003, p.71).

O cinema e a televisão também desempenham um papel significativo na Cultura Pop, influenciando a forma como o público consome entretenimento e como se vê representado na tela. Tendências e franquias cinematográficas, bem como séries de televisão, têm o poder de cativar e unir pessoas ao redor do mundo, criando um senso de comunidade e identificação.

A Cultura Pop está ainda intrinsecamente ligada à moda, com ícones e celebridades muitas vezes ditando tendências e influenciando o estilo de vida e consumo de uma geração. A forma de se vestir e expressar esteticamente muitas vezes reflete as influências da cultura pop e sua constante evolução.

Neste sentido, nessa era digital, onde os *streamings*, *games*, cinema e animações ganham destaque, é comum que a Cultura Pop esteja ganhando novas representações. É neste sentido que o presente estudo pretende se ater, por meio de suas tipologias.

2.3.2 Cultura *Nerd* e *Geek*

A cultura *nerd* é um fenômeno que se desenvolveu ao longo das últimas décadas, abrangendo uma variedade de interesses que vão desde jogos eletrônicos, quadrinhos, filmes de ficção científica, fantasia, literatura, tecnologia e muito mais. Ela se tornou uma parte significativa da cultura contemporânea, influenciando inúmeras áreas da sociedade e se tornando uma comunidade cada vez mais diversificada e global.

Os jogos eletrônicos desempenham um papel importante na cultura *nerd*, proporcionando um vasto universo de entretenimento, competição e expressão artística. A evolução dos jogos ao longo do tempo tem gerado impacto não apenas no entretenimento,

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

mas também na tecnologia, na forma de conexão e diversão. A cultura *nerd* é marcada pela paixão e dedicação dos jogadores, que muitas vezes encontram comunidade e identificação por meio de suas experiências no mundo dos games.

Embora nos dias atuais os *nerds* sejam comumente aceitos e até estejam em alta nas mídias, no passado sofriam *bullying* e eram excluídos socialmente. Santos (2022 *apud* Fernandes e Rios, 2011), apontam "[...] que a palavra nerd foi utilizada pela primeira vez para apresentar uma criatura estranha no livro *If I ran the zoo*, de Theodor Seuss Geisel, em 1950". Continua narrando que "A partir disso, o termo começou a ser utilizado como adjetivo relacionado à indivíduos socialmente inadaptados, devido à dificuldade de interação social, com interesse em informática e elementos da cultura relacionados a universos de fantasia e ficção científica, [...]" Santos (2022 *apud* Quail, 2011). Santos finaliza sua explicação afirmando que tais características, ao criarem um estereótipo, passaram a ser vistos pela sociedade como sinônimo de fraqueza.

"Fato é que o termo 'nerd', na sua acepção mais antiga, servia para designar uma pessoa que possui uma inteligência maior que a média mas com alguma dificuldade de se relacionar socialmente." (Matos, p.2, 2011). A mudança só veio após os filmes e séries televisivos abraçarem este perfil com personagens carismáticos que acabavam ganhando o público. O autor afirma ainda que,

> [...] a definição atual de nerd o caracterizaria mais como uma pessoa que nutre alguma obsessão por um determinado assunto a ponto de pesquisar, colecionar coisas, escrever sobre e não sossegar enquanto não descobrir como funciona. Geralmente se interessa por computadores, tecnologia, histórias em quadrinhos, ficção científica e games. (Matos, p.3, 2011)

Os quadrinhos e a literatura fantástica também são fundamentais na cultura *nerd*, alimentando a imaginação e proporcionando histórias cativantes que ressoam com um público ávido por aventura, super-heróis e mundos imaginários. Personagens icônicos, como Super-Homem, Batman, Mulher-Maravilha, Harry Potter, entre muitos outros, se tornaram símbolos da cultura *nerd*, inspirando gerações de fãs.

O cinema e a televisão também desempenham um papel significativo na cultura *nerd*, trazendo à vida as histórias e universos fantásticos que cativam a imaginação de milhões de pessoas ao redor do mundo. Franquias como *Star Wars*, O Senhor dos Anéis, *Marvel* e *DC Comics* têm um lugar de destaque na cultura *nerd*, influenciando a forma como os fãs consomem entretenimento e se identificam com seus personagens favoritos. Além disso, a cultura *nerd* abraça a tecnologia e a inovação, com a comunidade muitas vezes

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

impulsionando o desenvolvimento de novas tendências e produtos. Desde a computação e a internet, até a realidade virtual e a inteligência artificial, a cultura *nerd* tem um papel crucial na forma como percebemos e interagimos com a tecnologia.

A cultura *geek* compartilha muitas semelhanças com a cultura *nerd*, mas tem suas próprias nuances e áreas de interesse específicas. Assim como a cultura *nerd*, a cultura *geek* abrange uma ampla gama de interesses, incluindo ficção científica, fantasia, tecnologia, jogos, filmes, quadrinhos, literatura e muito mais. No entanto, a cultura *geek* tende a se concentrar mais em elementos específicos, como a obsessão por certas franquias, o coletivismo de comunidades *online*, e um certo orgulho em ser diferente e peculiar. A diferença entre ambas tem sido assunto de debate e discussão há muito tempo, e a distinção entre os dois termos tem evoluído ao longo dos anos. É importante notar que as definições desses termos podem variar dependendo do contexto e da perspectiva individual, no entanto, há alguns elementos essenciais que podem ser considerados ao se discutir a diferença entre as duas culturas.

A cultura *nerd* é frequentemente associada a um interesse intenso em tópicos específicos, como tecnologia, jogos de vídeo *game*, quadrinhos, ficção científica e fantasia, entre outros. Os *nerds* tendem a ser apaixonados por conhecimento, muitas vezes se aprofundando em assuntos de forma muito detalhada e exaustiva. Além disso, os *nerds* têm sido historicamente estereotipados como socialmente desajeitados e mais focados em atividades intelectuais do que em interações sociais.

Por outro lado, a cultura *geek* é caracterizada por uma ampla gama de interesses, que podem incluir elementos da cultura *nerd*, mas também se estendem a áreas como cinema, música, moda, tecnologia, jogos de tabuleiro e muito mais. “A ascensão da cultura geek surge com a popularização da internet, a idolatria de figuras do Vale do Silício, como Steve Jobs, e a expansão do consumo de produtos relacionados a super-heróis” Santos (2022 *apud* Santos, 2014).

Os *geeks* tendem a ser mais ecléticos em suas paixões e podem ter um foco mais amplo em múltiplos tópicos. Além disso, a cultura *geek* muitas vezes se manifesta como uma comunidade mais aberta e inclusiva, onde o compartilhamento de interesses é incentivado. Apesar disso, o termo *geek* nem sempre foi visto ou respeitado desta forma.

> A origem do termo *geek*, no início do século XX, remete aos shows de bizarrices, os *freak shows*. Em meados do século, passou a ser associado ao termo *nerd*, relacionado a pessoas antissociais dedicadas aos estudos, e logo em seguida aos profissionais da tecnologia da informação, engenharia e ciência. (Lane, 2018;

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

> Woo, 2018). Atualmente o termo "designa fãs de jogos eletrônicos, videogames, RPG, tecnologia, quadrinhos, cinema, livros, séries, mangás e animês, formando um grupo que não vê problema em ser considerado 'diferente' ou 'excêntrico'" (Arcuri, 2017, p.1). De maneira mais ampla, reúne interessados em conteúdos da cultura pop. (Merli, 2022).

Esses termos se fundem em meio a própria comunidade e sociedade atual, Bicca explica em seus estudos que,

> [...] a primeira significação do termo nerd teria mudado com o tempo e, neste início de século XXI, teria ganho um significado mais positivo em função do lugar privilegiado que vêm recebendo as tecnologias virtuais e digitais. Juntamente com essa possível mudança de significado, o termo nerd foi associado a outro termo – geek – para referir as pessoas interessadas em tecnologia buscando escapar da conotação pejorativa inicial. (Bicca et al, p.89, 2013)

No entanto, é importante ressaltar que, apesar das diferenças, os termos *nerd* e *geek* são frequentemente usados de forma intercambiável e o debate sobre suas definições precisas ainda está em andamento. Em última análise, a distinção entre a cultura *nerd* e a cultura *geek* pode depender muito da perspectiva individual e das diferentes comunidades e subculturas em que esses termos são usados.

> A popularização do grupo geek foi auxiliada pela adoção de personagens característicos dessa tribo em séries e filmes, principalmente estadunidenses, ao lado da mudança da abordagem do estereótipo de indivíduo socialmente deslocado em relação aos demais, apresentado em obras anteriores, como o filme *Revenge of Nerds*. O sucesso da série *The Big Bang Theory*, originalmente exibida pelo canal CBS nos Estados Unidos, sendo os quatro protagonistas geeks que trabalham como pesquisadores em uma universidade e têm relacionamentos estáveis, representando uma nova imagem do geek, possibilitou uma maior popularização desse tipo de comportamento e, principalmente, uma imagem mais positiva apesar de ainda estereotipada. Santos (2022 *apud* Galvão, 2009; Oliveira, 2016).

A cultura *geek* é caracterizada por uma paixão intensa por suas áreas de interesse. Os *geeks* frequentemente se envolvem profundamente na mitologia e nos detalhes dos universos fictícios que amam, tornando-se especialistas e colecionadores ávidos. Em termos de tecnologia, os geeks muitas vezes abraçam as últimas tendências, desde *gadgets* e dispositivos eletrônicos até jogos de última geração e realidade virtual. Eles também têm um grande apreço por programas de TV, filmes e jogos que celebram a cultura *geek*, muitas vezes procurando referências a suas paixões em diversos meios de entretenimento, como ilustra a Figura 1.

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

Figura 1 - Homem Geek

Fonte: Pereira, 2023.

Como apresentado na imagem, o sujeito *geek* é conhecido por demonstrar em seu cotidiano seus gostos pessoais, seja por meio de sua vestimenta, da decoração de suas residências, tatuagens e estilo de vida.

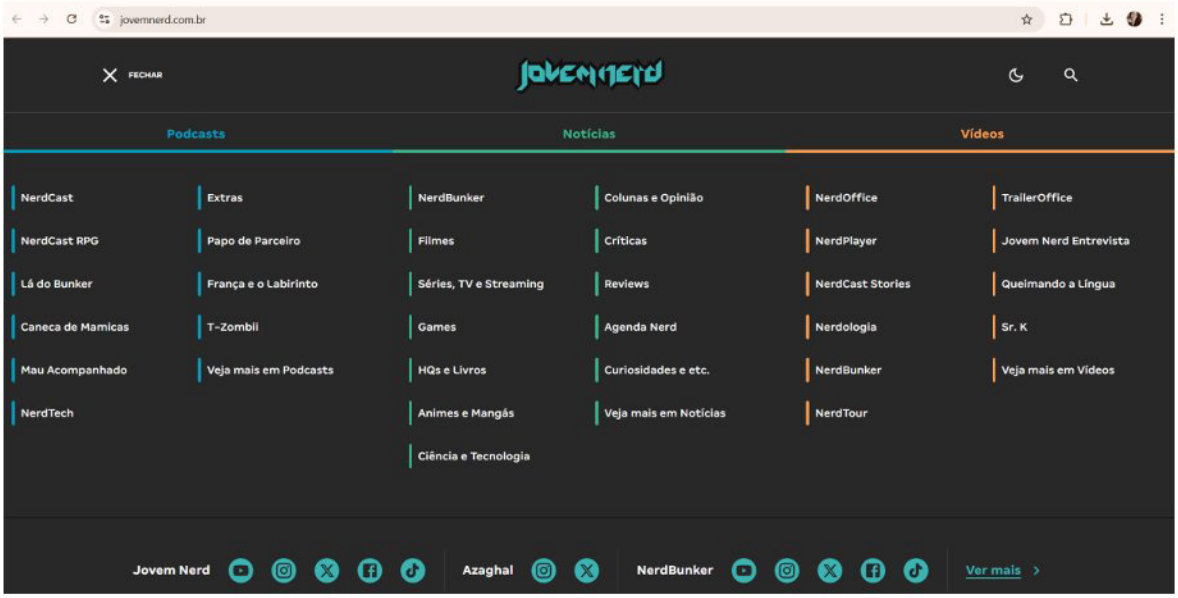
> O público *geek*/nerd consome vários tipos de produtos: livros, filmes, *games*, HQs, *streamings*, séries, animes, mangás, *sci-fi* e até mesmo artigos de moda e acessórios. De acordo com uma pesquisa feita pela Omelete Group, em parceria como Instituto de Pesquisa Mind Miners, existem três perfis de *geek*: *Geektech*, o *Cult Geek* e o *Gamer Geek*.
>
> - *Geek Tech:* público no qual se identifica com as redes sociais e YouTube. Suas características são a curiosidade e o constante aprendizado;
> - *Cult Geek:* público interessado na cultura *pop*, *cosplayers*, séries, quadrinhos super-heróis e literatura;
> - *Gamer Geek:* público ligado aos jogos eletrônicos como: FPS, MOBA, RPG, MMO, PvP, Battle Royale, entre outros.
>
> Entre os lugares mais frequentados por este público, citam-se alguns eventos: shows, cinemas, *shoppings* e galerias. Além de feiras *geeks*, como a *Comic Con Experience* (CCXP); *Anime Friends*, *Game XP*, *Brasil Game Show (*BGS) e *Geek Expo.* (Teixeira, 2020, p.8)

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

A cultura *geek* também se destaca pela comunidade *online* que a cerca. Fóruns, redes sociais, convenções e eventos especiais reúnem *geeks* de todo o mundo para compartilhar suas paixões, discutir teorias e trocar informações em comum, como o *site* Jovem Nerd, por exemplo, apresentado na Figura 2 como um dos endereços eletrônicos mais populares e acessados entre o público *nerd* e *geek*.

Figura 2 - Site Jovem Nerd



Fonte: Jovem Nerd, 2025.

O Jovem Nerd, como mencionado anteriormente, é um portal de entretenimento e conhecido na comunidade *geek* por ser um dos pioneiros no Brasil. O *site* foi criado em 2002 como um *blog* para comentar o lançamento de um dos filmes da franquia *Star Wars*, *O ataque dos clones.* Desde então só cresceu e se consolidou no cenário, sendo acessado até hoje pelos internautas *geek* e entusiastas. Como pode ser observado ainda na Figura 2, o *site* traz em seu conteúdo itens como: *podcast*, loja com artigos *geek*, comentários sobre filmes, HQs, séries, críticas de mídias que estão em alta no momento, curiosidades, notícias da cultura pop, *trailers*, entre outros.

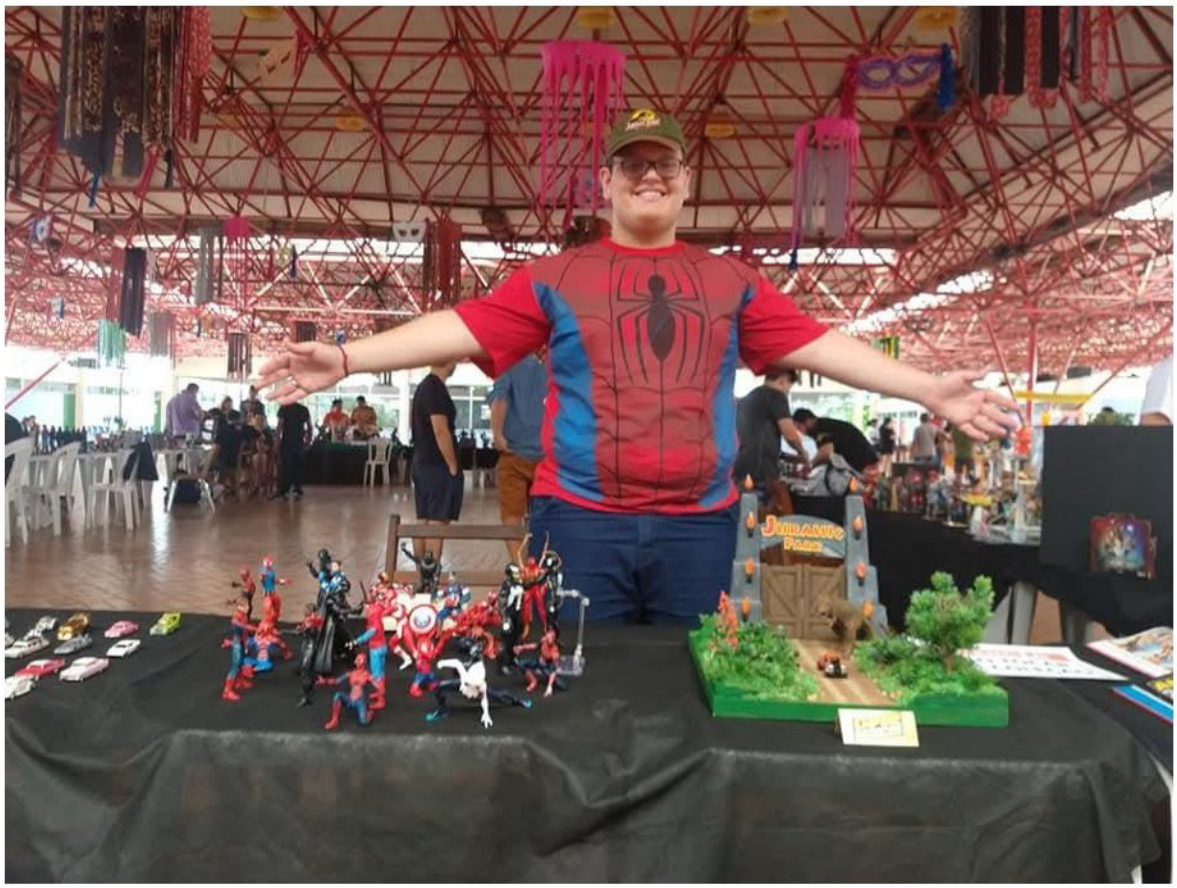
Usando o Jovem Nerd como exemplo de interesses do sujeito *nerd* e *geek,* é importante destacar que não se limita aos itens apresentados. Apesar do debate acerca da compreensão dos interesses e nomenclatura "*geek*", em sua pesquisa de campo sobre o tema em questão, Santos (2022 *apud* Carrieri *et al.*, 2008) afirmam que não há regras específicas

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

como pré-requisito para que um indivíduo *geek* se reconheça como tal, pois não há uma "identidade organizacional integradora que possa ser, de alguma forma, gerenciável." Apesar disso, e dos indivíduos *geek* acreditarem que não possuem um padrão estético a ser seguido, durante sua pesquisa de campo, Santos (2022) observou ainda nos sujeitos entrevistados que havia um padrão na vestimenta, as camisas estampadas eram um ponto em comum, "reforçando assim a ideia de pertencimento a uma tribo urbana", por meio de um padrão estético único.

Figura 3 - Estética Geek



Fonte: Abrahim Filho, acervo pessoal, 2018.

Como observado nos itens anteriores, que discorrem acerca da Cultura Pop, esse cenário abrange trocas que vão além do entretenimento. Devido ao grande consumo e interesse cada vez maior por estas áreas, hoje é comum que algumas empresas e até iniciativas sem fins lucrativos busquem fazer uso da Cultura Pop para fins específicos, como é o caso do canal Nerdologia, analisado por Merli (2022) em seu estudo sobre a "apropriação da cultura Geek pela divulgação científica", que procura discorrer sobre como a Cultura Pop

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

Nerd e *Geek* enquanto ferramenta, pode ser usada no ensino para alcançar um público mais diversificado e que, por sua vez, acaba tendo maior dificuldade em um aprendizado mais tradicional.

A partir do recorte que se faz nos dias atuais, ao observar o modo de vida transformado a partir do avanço cada vez mais significativo da tecnologia, percebe-se que há um imediatismo cada vez maior no consumo de informações que são disponibilizadas *online*. Isto significa que os métodos de ensino e aprendizado também sofreram mudanças e que uma grande parcela dos jovens passa a maior parte do seu tempo nas redes.

> Segundo a pesquisa TIC Kids Online Brasil (CGI.BR, 2019), 89% dos jovens estão na web; 95% acessam pelo *smartphone*; e 83% assistem a vídeos, programas, filmes ou séries na Internet; 76% pesquisam na Internet para trabalhos escolares; e 68% utilizam das redes sociais. Número significativo de uma população que consome informações de forma rápida. A 3ª edição da pesquisa Juventudes e Conexões acrescenta outros dados: entre os 1.440 jovens e adolescentes entrevistados, 100% dizem consumir na internet atividades ligadas à comunicação e lazer (Merli, 2022, p.47).

Conforme segue explicando em sua pesquisa, é neste sentido que Merli (2022) defende a importância de canais como o Nerdologia no apoio e incentivo ao público jovem nos estudos, ao demonstrar por meio de dados que o canal apresenta eficácia no que se propõe, de modo leve e que foge ao tradicional.

> Com vista a alcançar um tipo de público que se identifica com a cultura *geek,* os vídeos do canal Nerdologia tratam de temas de diferentes áreas por meio de referências da cultura pop, como histórias em quadrinhos, games, cinema e seriados. Exemplo disso são os vídeos "O Império Brasileiro, Indiana Jones e os primeiros museus", que aborda como a exploração arqueológica predatória para a formação de acervos culturais se expressa em séries como Indiana Jones; ou "Loki de amor... por si mesmo", que por meio do personagem Loki, da Marvel Comics, trata do Transtorno de Personalidade Narcisista (TPN). Ambos os vídeos foram publicados no segundo semestre de 2021 e são apresentados por pesquisadoras especialistas nas respectivas áreas (Merli, 2022, p.49).

A popularização científica por canais atrativos ao público jovem, principalmente, é algo inovador e que tem ganhado cada vez mais destaque. Além do Canal Nerdologia, mencionado anteriormente, outros canais tem aderido ao estilo de ensino que se comunique de forma cada vez mais assertiva a esse público para além da academia, reforçando que a ciência pode e deve ser acessível a todos os tipos de público, como afirma

> De fato, ações de popularização de ciência que usam linguagem de fácil compreensão para atrair o público não especializado têm ocupado cada vez mais espaço na internet, como, por exemplo, o projeto "Blogs de Ciência da Unicamp",

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

> site de divulgação científica produzido por pesquisadores, professores e alunos da pós-graduação da Universidade de Campinas; os canais "Alô, Ciência" e o "Dragões de Garagem", que disponibilizam *podcasts* que abrangem diferentes áreas do conhecimento científicos, vídeos da Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo (FAPESP), que destacam o impactos sociais e econômicos das pesquisas científicas; e os canais do ScienceVlogs Brasil, [...]. Enfim, essas e outras ações de comunicação voltadas à divulgação científica têm cada vez mais levado à população geral parte do conhecimento científico (Merli, 2022, p.46).

Assim, nota-se que o cenário *Geek* apenas como meio de entretenimento já é algo que ficou no passado, pois a comunidade vem ganhando forças em outros meios que têm agregado cada vez mais na esfera do conhecimento humano, para além de uma "cultura diferente". "Com 3,28 milhões de inscritos e cerca de 380 milhões de visualizações [na plataforma *YouTube*], em setembro de 2022, o Canal Nerdologia comprova que a ciência pode chegar ao jovem e adolescente por meio de elementos da cultura *geek*" (Merli, 2022, p.56). Neste sentido, alcançar o público que está em formação intelectual por meio de uma comunicação mais divertida é uma estratégia assertiva e que demonstra que o jovem não está desinteressado em aprender ciência, mas sim, demanda técnicas e estímulos que sejam atrativos a sua faixa etária e interesses representativos.

Nesse contexto, esta comunidade se vê como um refúgio seguro onde podem se sentir aceitos e conectados com pessoas que compartilham de seus interesses. Na próxima seção serão apresentados os grupos que compõem a comunidade Pop Oriental e Asiática, descrevendo as mais populares, Pop Japonesa e *Hallyu*.

2.3.3 Cultura Pop Oriental/Asiática

A cultura pop asiática abrange uma ampla gama de formas de entretenimento, incluindo música, moda, cinema, televisão, quadrinhos e videogames. O *J-pop*, *K-pop* e *C-pop* são gêneros musicais que não apenas cativam os fãs locais, mas também ganharam popularidade em todo o mundo. Grupos como *BTS*, *BLACKPINK*, *AKB48*, e muitos outros têm fãs fervorosos que acompanham suas músicas, performances e até mesmo seu estilo de moda.

Além disso, a cultura pop asiática é fortemente influenciada pelo anime e mangá, que são formas de arte e entretenimento japonesas. Essas formas de mídia têm alcançado uma base de fãs global através de séries animadas, filmes e convenções dedicadas ao tema. *Cosplays*, que é a prática de se fantasiar como personagens de anime, mangá ou videogames,

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

também desfrutam de uma grande popularidade na cultura *geek* asiática. Moreno discute que, em relação a Cultura Pop Japonesa,

> [se trata de] uma cultura transmitida por meio de uma cultura pop globalizada, que espalha pelo mundo um Japão estereotipado, pronto para o consumo de adolescentes cansados dos modelos convencionais de heróis bonitos e musculosos dos quadrinhos norte-americanos que os marginalizam no contexto de uma sociedade regida pela lei do sucesso e da beleza. (Moreno, p.3, 2009).

No mundo dos videogames, a cultura pop asiática é pioneira em muitas inovações e tendências. Jogos como *Pokémon, Final Fantasy* e *Mario Bros*, apenas para citar alguns, são ícones da cultura pop japonesa que alcançaram fama e seguidores em todo o mundo.

A moda também desempenha um papel importante na cultura pop asiática, com tendências variadas que incluem desde o estilo de rua japonesa até o visual elegante dos *idols* do *K-pop*. Marcas de moda asiáticas como *Uniqlo, Off-White* e *Comme des Garçons* também ganharam destaque global devido à sua influência na cultura pop. A cultura pop asiática é uma força importante que molda a cultura *geek* em todo o mundo, influenciando a moda, a música, o entretenimento e até mesmo as identidades visuais das pessoas. Sua influência é significativa e continua a crescer à medida que mais pessoas se apaixonam por suas diversas formas de expressão artística.

Assim como os grupos da cultura pop *nerd* e *geek*, os entusiastas da cultura pop oriental também criam fortes laços entre si. “No contexto pós-moderno, se torna cada vez mais natural ter amigos em diferentes localizações geográficas” (Santos, 2022). Fazendo um recorte neste cenário, percebe-se que uma grande parcela dessa comunidade não se restringe ao estado em que vivem, pois buscam conhecer convenções de outros locais e consequentemente integrar-se a novos grupos de amigos, aumentando cada vez mais a comunidade.

2.3.3.1 Cultura Pop Japonesa e a transculturalidade nipo-brasileira

A expressão “nipo-brasileiro” se refere aos indivíduos de origem japonesa que residem no Brasil, abrangendo também as trocas culturais entre os dois países, segundo Lesser (1999). Essa denominação emergiu da necessidade de identificar os filhos e netos de imigrantes japoneses que se radicaram no Brasil, formando uma das maiores comunidades de ascendência japonesa fora do território japonês.

Folha: 44

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

> Não é mais possível trabalhar com a ideia de identidades nipo-brasileiras desconsiderando as gerações mais novas constituídas por netos (sanseis) e bisnetos (yonseis) de japoneses. É fato que o afastamento do contato direto com as tradições e ensinamentos dos membros mais velhos de comunidades de japoneses no Brasil provoca mudanças na forma com que os nipo-descendentes se identificam com a cultura de origem, mas Susumu Miyao (2002, p. 180) crê na passagem, ou conservação de valores culturais transmitidos pela educação familiar. (Toriyama Nakamura; Crippa, 2014).

Com mais de um século de imigração, o legado japonês no Brasil é notado até os dias atuais. A memória de sua construção em nosso território perpassa gerações e se faz necessária na construção do conhecimento acerca da cultura nipo-brasileira. Desta forma, conforme relata o imigrante, que também foi pintor e professor, Handa (1987),

> A imigração japonesa para o Brasil começou oficialmente em 18 de junho de 1908, com a chegada do navio Kasato Maru ao porto de Santos, trazendo os primeiros imigrantes japoneses para trabalhar nas lavouras de café do interior paulista. Essa migração foi incentivada por um acordo entre os governos do Japão e do Brasil, pois o Brasil precisava de mão de obra para suas plantações e o Japão, na época, enfrentava uma crise econômica e superpopulação em algumas regiões." (Handa, 1987, p.23)

Após décadas de transição de seu país de origem para o Brasil, os japoneses finalmente se estabeleceram nos estados Paraná e São Paulo, inicialmente, mais tarde, aos poucos, se dispersaram pelo restante do País, ocupando territórios que trariam um pouco de seus costumes e tradições, como o popular bairro da Liberdade – SP (Figura 4), que movimenta milhares de turistas durante o ano todo que, de alguma forma, tentam se sentir mais próximos do Japão.

O bairro da Liberdade é um dos pontos turísticos mais visitados de São Paulo. O local, além da estética japonesa, acomoda lugares que se tornaram tradição entre os turistas e visitantes, como o SoGo Plaza Shopping (Figura 5), um prédio comercial onde encontram-se artigos variados que remetam a Ásia. No prédio, é possível encontrar conteúdos que vão desde roupas, que variam de vestimentas tradicionais japonesas ao *geek e otaku*, perucas, *figure actions*, eletrônicos importados, maquiagem, sapatos, colecionáveis, perfumes, acessórios, decoração, obras de arte, entre outros.

O local é conhecido ainda por ser espaço de encontro do público entusiasta da Cultura Pop Oriental e *geek.* Além do SoGo, o bairro da Liberdade abrange restaurantes diversos que oferecem a culinária asiática em seu cardápio, como sucos, industrializados, cafés e os tradicionais pratos que são encontrados popularmente em restaurantes japoneses, como

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

sushi, *sashimis*, *tempuras*, entre outros que, em sua grande maioria, são executados por nipo-brasileiros.

Figura 4 - Bairro Liberdade em São Paulo

Fonte: Neves, 2021.

Além disso, o bairro conta ainda com mercados, lojas e uma feira que está localizada próximo à estação de metrô, onde são encontradas obras de artes, itens artesanais e um pouco mais da culinária temática.

> Com uma diversidade cultural tão vasta, o bairro reserva diversas atrações para os turistas. São restaurantes, bares, lanchonetes e lojas com os hábitos e características que os orientais trouxeram para o Brasil. É preciso um dia inteiro, ou mais, para conhecer cada atividade que a Liberdade oferece. (Neves, 2021).

Além da presença de japoneses, continua a autora, "concentra um enorme leque cultural: chineses, coreanos, tailandeses e taiwaneses também têm uma forte presença no local."

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

Figura 5 - SoGo Plaza Shopping

Fonte: Fornari, 2008.

Ao retomar o termo nipo-brasileiro, mencionado anteriormente, faz-se necessária uma breve contextualização. Esta expressão passou a ser posta em uso com o intuito de diferenciar os imigrantes japoneses de seus descendentes nascidos no Brasil. Este termo é usado até os dias atuais e carrega consigo um grande significado cultural pois, esse grupo além de manter as tradições, originou uma cultura nova, retomando as palavras de Bhabha, "um terceiro espaço", denominado Cultura *Nikkei*. A Cultura *Nikkei* se trata de práticas e costumes transculturais que, oriundos da descendência japonesa, se unem com a cultura do país onde vivem no momento. Esta cultura também é reproduzida pelos entusiastas. O termo *Nikkei* em sua tradução, significa "descendentes nascidos fora do Japão".

No Brasil, a Cultura *Nikkei* pode ser observada sob diversos aspectos, como culinária, artes marciais, festivais como o *Bon Odori*[7], idiomas, trajes, moda e costumes.

[7] Dança e festival tradicional do Japão que homenageia os antepassados.

Folha: 47

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

Figura 6 - Festival Bon Odori no Brasil

Fonte: Muniz, 2024.

Como pode ser observado na Figura 6, que registra o Festival Bon Odori em Goiânia, para representar as práticas nipo-brasileiras, torna-se possível compreender que hoje, a Cultura *Nikkei* ocupa uma parte considerável do território brasileiro.

Hoje, o Brasil abriga a maior comunidade japonesa fora do Japão, com mais de 2 milhões de descendentes, consolidando o termo nipo-brasileiro como uma identidade própria que simboliza a união entre essas duas culturas tão distintas, mas que encontrou uma forma de coexistir e enriquecer mutuamente. Segundo dados atualizados em 2024 pelo portal R7,

> Pela estimativa da Embaixada do Japão no Brasil, cerca de 2,7 milhões de japoneses e descendentes moram no nosso país O estado com mais nikkeis — termo japonês para descendentes de japoneses — é São Paulo, com 1,333 milhão, seguida do Paraná, com 276 mil e Bahia, com 150 mil. (Inoue, 2024)

Manaus não é exceção, conhecida hoje por ser habitada por uma grande parcela de japoneses, seus costumes e práticas se tornaram parte da tradição cultural local. O festival *Bon Odori*, por exemplo, costuma ter um público fiel. Outro local conhecido entre os entusiastas e descendentes, é a Associação Nipo-Brasileira da Amazônia Ocidental - Nippaku Manaus, segundo Marques,

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

> [...] desempenha um papel singular e de grande relevância nos cenários cultural e educacional nipo-brasileiros na cidade de Manaus. Com um legado que perdura por décadas a Associação, por meio da oferta de cursos livres de língua japonesa e da promoção de atividades e eventos culturais japoneses, tem a função de propagar conhecimentos da língua japonesa e junto ao ensino, o desenvolvimento da cultura japonesa. (Marques, 2023).

Além das heranças mais tradicionais trazidas com os imigrantes, os eventos que aproximam o público jovem, principalmente, dos costumes japoneses, são um destaque a parte da cultura *Nikkei*. As convenções *Geek*, como são conhecidas popularmente, também alcançam este público. Hoje, uma grande parcela que compõe os eventos de Cultura Pop, são as atrações com influências asiáticas, em sua grande maioria, japonesas, seja por meio das exposições de *animes*; competições de *games* de origem japonesa; como *Pokémon* e *Yu-Gi-Oh!;* feiras de produtos orientais, como doces, lamens[8] saquês[9], bebidas gaseificadas e salgadinhos; e competições de *cosplay*.

Apesar do *cosplay* não ter tido origem no Japão[10], é lá onde acontece o maior campeonato a nível global, o *World Cosplay Summit* – WCS (Figura 7). Antes de descrever a competição mundial, faz-se necessário um breve histórico sobre a origem dessa prática, a fim de compreender sua importância para a Cultura Pop.

> O cosplay é um hobby que consiste em caracterizar-se como personagens oriundos de quadrinhos, games e desenhos animados, em geral japoneses, mas também engloba personagens pertencentes ao vasto universo do entretenimento, como séries de TV, livros, animações e filmes. E foi nessa premissa que em 1939, durante a 1ª World Science Fiction Convention, ou WorldCon, um americano chamado Forrest J. Ackerman, fanático por ficção cientifica, e sua amiga Myrtle R. Douglas foram ao evento com uma roupa baseada no filme 'Things to Come' (foto), dando então origem à história do cosplay.
>
> A dupla fez tanto sucesso que no ano seguinte dezenas de fãs compareceram à convenção em trajes de ficção cientifica, caracterizando a chamada masquerade.
>
> Como ideia boa é sempre copiada, um japonês, Nobuyuki Takahashi, ao ir no mesmo evento em 1984, se encantou com as vestimentas dos participantes e publicou sobre isso em revistas japonesas de ficção cientifica, batizando essa prática como Cosplay . No final da década, vários fãs começaram a se caracterizar como personagens de animes e mangás. Lojas e profissionais se especializaram na área criando uma verdadeira indústria no Japão.
>
> Nos anos 1990, com a explosão dos animes pelo mundo, o cosplay foi reintroduzido nos EUA, mas dessa vez em escala muito maior. O termo se popularizou rapidamente através das dezenas de encontros de animes que surgiram no país, levando muitos "cosplayers" a acreditarem que o hobby havia mesmo sido criado em terras orientais. (Barbosa, [s.d.].

[8] É um prato japonês de macarrão em caldo quente.
[9] O saquê é uma bebida alcoólica fermentada japonesa, feita principalmente de arroz. É a bebida alcoólica mais famosa do Japão.
[10] O *cosplay* teve sua origem nos Estados Unidos.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

Como mencionado pelo autor, apesar de ter tido sua origem nos EUA, foi no Japão onde ganhou maior destaque, ao retomar o WCS, caracteriza-se por ser um evento de grande porte que é sediado anualmente em Nagoya, o campeonato mundial que reúne *cosplayers* de vários países para premiar a melhor performance e traje de competição em dupla. Este evento se tornou tradição entre o público *cosplay*, que periodicamente participa de seletivas regionais e nacionais, com o intuito de se classificarem para a grande final.

Figura 7 - Grande Final do WCS, no Japão

Fonte: WCS, 2024.

Embora no Brasil ainda seja pouco divulgado entre o público que não frequenta os eventos de Cultura Pop, o WCS possui um valor significativo para os japoneses, pois promove a circulação da economia e turismo dentro do país.

> A cultura pop apresentada no World Cosplay Summit serve como um meio universal de comunicação e uma ferramenta importante para o desenvolvimento pessoal. O evento fornece uma plataforma para todos que amam a cultura pop, seja online ou offline, promovendo amizades além de raça, nacionalidade, cultura, idioma e costumes, com o objetivo final de contribuir para a paz mundial. (WCS, [s.d.]).

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

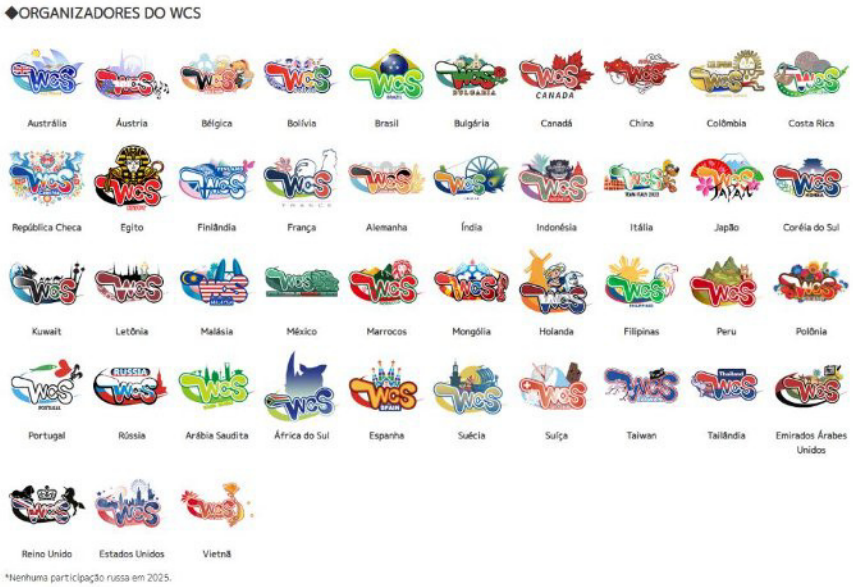
Por este motivo, os cosplays são legitimados como uma forma de arte e expressão criativa de grande valor, consolidando sua posição como uma potência no mercado do entretenimento. Conforme descrito no *site* oficial do WCS, como o terceiro princípio da organização,

> Cosplay é uma expressão humana fundamental de admiração e respeito por obras amadas. Todos os envolvidos no World Cosplay Summit respeitam profundamente os criadores, trabalham ao lado deles para proteger as vias de expressão e contribuem para o desenvolvimento cultural. (WCS, [s.d.])

Tendo seu surgimento em meados de 2003, o evento é organizado por empresas e organizações de alto padrão como o Ministério Japonês dos Negócios Estrangeiros – MOFA e o Ministério da Terra, Infraestrutura e Transportes – MLIT, que graças a seu apoio, hoje faz parte da campanha "Visite o Japão" e é televisionado. Em 2008, o WCS também passou a ser patrocinado pelo Ministério da Economia, Comércio e Indústria – METI. Segundo é relatado no *blog* Diário de uma Otaku (2015), "Cerca de 300 cosplayers participaram da parada. Treze países, com um total de 28 cosplayers -cada um representando o seu país-, performaram no Campeonato na frente de 12.000 visitantes".

Hoje o campeonato conta com 43 países participantes (Figura 8) e ainda é a maior competição de *cosplay* a nível global. Neste cenário, algumas convenções no Brasil, buscam incentivar os competidores sediando as etapas regionais, que já possibilitaram o País a levar o título mundial quatro vezes.

Figura 8 - Países participantes do WCS em 2025



Fonte: WCS, 2025.

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

Além do *cosplay*, o Japão possui uma influência considerável no que diz respeito a música. O J-Pop e o J-Rock são dois dos estilos mais populares e contam com artistas que se tornaram verdadeiros ícones culturais. Bandas como *X Japan* e *One Ok Rock* são conhecidos por suas performances energéticas e de impacto global, enquanto grupos como *Arashi*, *AKB48* e *Perfume* exemplificam o sucesso do ídolo pop japonês. Além disso, o *Vocaloid*, revolucionou a indústria musical, sendo usado um sintetizador de canto para dar vida a uma personagem fictícia chamada *Hatsune Miko (Figura 8),* que é conhecida popularmente a nível global no meio *geek*, se tornando um grande ídolo virtual. Sua voz é modelada com base na dubladora japonesa Saki Fujita e arrasta milhares de fãs em seus shows que são feitos com o uso de *holograma* da personagem.

Figura 9 - Show da Hatsune Miku

Fonte: Desplat, 2020.

O anime e os jogos também desempenham um papel importante na divulgação de músicas japonesas, com trilhas sonoras compostas por artistas como *Yoko Kanno*, *Hiroyuki Sawano* e *Joe Hisaishi*, cujas composições para filmes do *Studio Ghibli* se tornaram parte do imaginário global.

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

Os animes e mangás são talvez as expressões mais conhecidas da cultura pop japonesa. Séries como "*Dragon Ball*", "*Naruto*", "*One Piece*" e "*Attack on Titan*" transcenderam as fronteiras japonesas, conquistando públicos em praticamente todos os continentes. O impacto dessas obras é tão grande que não apenas moldam a estética e a narrativa de produções ocidentais, como também influenciam a maneira como milhões de fãs enxergam o Japão. Muitos são atraídos pela riqueza cultural presente nas histórias e inicialmente se interessam por aspectos mais profundos da cultura japonesa, desde festivais tradicionais até a língua e os trajes locais. Esse fascínio também gera um mercado turístico considerável, pois os fãs viajam ao Japão para visitar locais relacionados às suas séries favoritas, templos e cidades que serviram de inspiração para cenários de animes.

Japanese Street Fashion

A influência da cultura pop japonesa também se estende à moda, criando tendências que influenciam regiões ao redor do mundo. Os estilos *Japanese Street Fashion,* em tradução livre, *Modas Alternativas de Rua*, ganharam adeptos ao redor do mundo e abrangem o que alguns estudiosos denominam "subcategorias", que são estilos distintos que compõem essa moda informal. Apesar de serem estilos globalmente conhecidos, já sido vistos na mídia, é comum que esta moda seja observada em lugares específicos no Japão, como *Harajuku*, *Shibuya* e *Akihabara*, onde a tradição sede espaço à liberdade de expressão e artística.

Estes lugares são conhecidos por enaltecer a cultura alternativa, abraçando o *geek* e *otaku*, sendo as principais paradas turísticas para visitantes entusiastas do cenário. Por esse motivo, é muito comum que alguns visitantes, ao irem ao Japão, se percebam frustrados por não visualizarem o estilo no cotidiano.

Apesar da gama de variedades dos subgêneros que compõem este estilo, segundo Valdimardóttir (2015) explica, os estilos são divididos em duas categorias, conhecidas como "*rebel"* e "*cuties",* mas que não são separadas, ao contrário, coexistem, pois causam influências umas sobre as outras.

> Embora a moda de rua em geral possa ser vista como uma forma de rebelião contra a sociedade (por fazer parte de uma subcultura), assim os estilos de moda de rua de Tóquio poderiam ser agrupados todos na categoria "rebelde", no entanto, dentro desta tese, os "cuties" são aqueles que foram "criados" (ou pelo menos incentivados) por revistas e pessoas que tinham poder para decidir ou influenciar o que as outras pessoas usariam, como celebridades, e que tinham um ganho financeiro em consideração; e os "rebels" são aqueles que foram criados pelos

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

> (jovens) pessoas que ativamente se rebelaram contra os padrões de beleza tradicionais e/ou populares da sociedade japonesa. (Valdimardóttir, 2015, p.15, tradução nossa).

Embora esses estilos sejam de origem japonesa, eles possuem grande influência ocidental que entrelaçada a seus figurinos, criam uma cultura própria que, posteriormente, volta a ser difundida no ocidente, como é o caso dos gêneros apresentados a seguir.

1) *Kawaii Style:*

O *Kawaii Style*, como o próprio nome sugere, em sua tradução, é uma moda "fofa", sendo caracterizadas por aspectos infantis e inocentes, como rendas, pelúcia, laços, entre outros.

> Fãs de cultura pop japonesa usam muito o termo "kawaii" para tudo que é bonitinho, colorido e tem ares de infantil. Essa estética japonesa conquistou o Ocidente com um apelo indistinto — há milhões de jovens e adultos nessa onda, que é como um estilo de vida, um jeito de se vestir e de estar no mundo. (Naísa, 2020).

Apesar disso, o estilo é composto por uma variedade de subgêneros que influenciam e são influenciados por outros ao seu redor, compondo assim, figurinos excêntricos e inovadores. Neste sentido, faz-se necessário compreender de forma breve os subgrupos que compõe esta moda, que passou a inspirar entusiastas ao redor do mundo.

a) Lolita:

Estilo como o Lolita (Figuras 10 e 11), é conhecido por ser uma expressão cultural do Japão, caracterizada por roupas em sua maioria femininas e infantis, com toques românticos, influenciadas pela elegância do período vitoriano e que, procuram ainda, escapar de normas sociais e de gêneros.

> As principais características da moda Lolita são uma saia bufante ou um vestido com um comprimento que chega até os joelhos, até mais abaixo, talvez com babados e/ou ornamentos como renda e laços, um cocar que pode ser um gorro ou um ou dois laços, um senso de moda inspirado no estilo vitoriano, rococó e/ou barroco e um visual geral de boneca. O nome desse estilo de moda, Lolita, pode lembrar as pessoas do mundo ocidental (América do Norte, Europa, Austrália, Nova Zelândia, etc.) de um romance de mesmo nome, escrito por Vladimir Nabokov, sobre uma garota menor de idade, Lolita, que está em um relacionamento sexual com seu padrasto. No entanto, a moda Lolita, que se originou no Japão, não é sobre desejos sexuais de crianças pequenas, é sobre se sentir jovem e inocente, livre das responsabilidades da vida adulta, "uma fuga para um mundo infantil de fofura" Valdimarsdóttir (2015 *apud* Talmadge, 2008, p.20-21, tradução nossa).

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

Esse estilo já foi uma grande tendência no Brasil em meados de 2000-2015, principalmente com a explosão de eventos da Culrura Pop Oriental que estavam começando a ganhar destaque no país. Hoje ainda existem adeptos ao redor do mundo, porém, com uma repercussão menor, visto que outros estilos também ganharam espaço e adeptos cada vez maiores. O estilo *Lolita* não se trata de uma simples "fantasia", mas de um estilo de vida em muitos casos, visto que os indivíduos adeptos modificam seus hábitos, atitudes e padrões de consumo. Apesar do estilo *Lolita* ser visto como um único eixo, ele é composto por diversos subgrupos, como pode ser observado no Quadro 1:

Quadro 1 - Subcategorias do estilo *Lolita*

Sweet	Tem seu enfoque em vestimentas e acessórios de cores pastéis, mais delicadas e femininas. Geralmente usam laços e pérolas na composição do figurino.
Classic	Se assemelha ao estilo *Sweet*, porém, é apresentado de modo mais maduro, sofisticado e elegante, a saia possui o formato de A e é inspirado na moda Vitoriana e Rococó.
Gothic	Destacam-se as cores mais escuras nas vestimentas e acessórios, no entanto, mantendo o estilo boneca com acessórios e babados. Apesar disso não deve ser confundido com o estilo gótico ocidental, pois ao contrário deste, no *Gothic Lolita* permanece o visual encantador e com maquiagem delicada.
Country	Se assemelha ao estilo *Sweet*, porém, aqui o foco são estampas xadrez e acessórios de palha.
Casual	Aqui unem-se acessórios da moda *Lolita* com roupas do cotidiano.
Hime	Como sugere o nome, em sua tradução, que quer dizer "princesa", nesse estilo procura-se inspirações de princesas europeias, optando-se por usar acessórios como coroas, pérolas e penteados bem elaborados.
Kuro e *Shiro*	São estilos monocromáticos. Enquanto o *Kuro* prioriza a cor preta, no sentido oposto, o *Shiro* dá ênfase ao branco. É comum que *Lolitas* nos dois estilos sejam vistas andando em dupla para causar contraste visual. É importante destacar que ambas podem ser aplicadas a qualquer outro estilo de *Lolita.* Ex.: *Kuro Sweet,* onde seria priorizada a vestimenta do estilo *Sweet* usando apenas a cor preta e o mesmo é válido para o *Shiro* (branco).
Punk	Apresenta características da moda *Lolita* em conjunto com o *Punk*, ou seja, se trata de um estilo "boneca" com um visual mais rebelde, como tiras de couro, tarraxas e correntes, botas, estampas xadrez, caveiras e cartolas. Foi inspirado na estilista britânica Vivienne Westwood.

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

Sailor	Como o nome sugere, em sua tradução, essa moda é inspirada nos uniformes de marinheiros japoneses. Seu visual é mais discreto que os demais.
Ouji e *Dandy*	Também inspirados no estilo Vitoriano e Rococó, remetem a um estilo mais masculino, com uso de ternos e calças de época. No entanto, não deve ser confundido com uma versão masculina da *Lolita*, pois tem seu estilo próprio e independe de sexualidade ou gênero para seu uso.
Guro	Comumente usado em eventos temáticos ou *Halloween*, esse estilo opta por um figurino mais sombrio, com maquiagens e efeitos que lembram sangue e sensação de horror. Estes elementos são usados em conjunto com o estilo delicado e acessórios fofos, como bichos de pelúcia, que também são ensanguentados para compor o todo.
Ero	Como o nome sugere, o estilo remete a um visual mais provocativo, porém antiquado. Nesse figurino, são priorizadas peças da moda íntima Vitoriana como *corsets*, saias de tule mais curtas, cinta ligas e *bloomers*, calcinhas de renda que podem ou não ficar a mostra.
Wa e *Qi*	Estes estilos costumam ser similares, pois ambos têm inspiração na moda tradicional japonesa e chinesa respectivamente, portanto, aqui são utilizados *kimonos* adaptados ao estilo "boneca". Geralmente esses estilos são usados em eventos e não no dia a dia.
Deco	Foi inspirado no estilo *Decora/Dekora*, onde é priorizado um visual extravagante e colorido em excesso. Nessa tipologia é comum que os sujeitos adeptos façam uso de laços grandes, perucas, maquiagens fortes, e grande quantidade de adereços.
Aristocrat	Um pouco mais moderada, é um estilo que prioriza a elegância e sofisticação. Diferente do *Classic*, são preferíveis cores escuras e frias, sem o uso demasiado de rendas e babados. Seu corte costuma ser mais reto e sóbrio.
Pirate	Como o próprio nome sugere, é ume estilo "boneca" com acessórios que remetam a piratas, como tapa olho, chapéus e acessórios afins. Neste caso, o figurino em questão é comumente usado em eventos em vez do cotidiano.
Steampunk	Também sendo priorizado o uso em eventos, esse estilo lembra ao *punk* em decorrência das tiras de couro e metálicas, porém, são usados em conjunto com acessórios do Oeste e saias curtas.

Fonte: Elaboração própria a partir dos textos de Narraci, 2015; Pari, 2019.

Como apresentado no Quadro 1, os estilos da moda *Lolita* podem interagir entre si, mas sempre apresentando características particulares, como apresentam as Figuras 10 e 11. É importante destacar que nem todo entusiasta dessa cultura a vive em seu cotidiano e conforme o crescimento de adeptos, o estilo também se molda a novas tendências. Portanto, faz-se necessário ainda reiterar que os subgrupos de *Lolita* não se limitam apenas aos que foram apresentados no Quadro 1, pois, se trata de um estilo adaptável aos gostos pessoais.

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

O estilo *Lolita*, apesar de possuir uma vasta gama de subdivisões, cada uma possuindo sua particularidade farta em detalhes, faz parte da *Japanese Street Fashion*, mencionada anteriormente. No entanto também compõe o grupo *Kawaii Fashion* ou *Kawaii Style*, como explicado no início desta seção.

Figura 10 – Subgrupos do estilo *Lolita*

Fonte: Compilação da autora[11]

[11] Montagem a partir de imagens coletadas nos sites *Working with Popular Culture*, *Lolitafashion*, *Keizzi*, *Grimoire* e Mulher versus moda.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

Figura 11 - Subgrupos do estilo *Lolita*

Fonte: Compilação da autora[12]

[12] Montagem a partir de imagens coletadas nos sites *Working with Popular Culture*, *Lolitafashion*, *Keizzi*, *Grimoire* e Mulher versus moda.

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******** em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

Além dos mencionados anteriormente, compõem o cenário *Kawaii* dentro do *Japanese Street Fashion,* os estilos *Gyaru*, *Kei*, *Decora/Dekora*, *Harajuku*, entre outros, que serão brevemente mencionados e ilustrados apenas para fins de conhecimento e posterior relação com a transculturalidade aqui estudada, mas não como foco principal da pesquisa.

b) *Gyaru:*

Essa forma de expressão é caracterizada por "seus cabelos descoloridos, bronzeados e maquiagem carregada" (Ferreira, 2024). O estilo surgiu como uma forma de protesto e quebra de padrões sociais e conservadores do Japão.

Figura 12 – Subgêneros do Estilo *Gyaru*

Fonte: Compilação da autora.[13]

[13] Montagem a partir de imagens coletadas no site Pinterest.

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

O termo *Gyaru* surgiu a partir da palavra *Girl* para denominar mulheres que buscavam fugir do padrão imposto pela sociedade em relação a elas. Assim como o estilo *Lolita*, a moda *Gyaru* também possui subgrupos como pode ser visualizado na Figura 12 e Quadro 2, que apresenta as características de cada subgênero.

Quadro 2 - Subgêneros do estilo *Gyaru*

Gyaru de Hime	Predomina o estilo inspirado em princesas, priorizando a elegância e o luxo.
Gyaru de Ganguro	Neste estilo predominam a pele bronzeada, maquiagem escura e extravagante com uso de cílios postiços exagerados e acessórios em excesso.
Gyaru de Yamanba (manba)	"É um estilo semelhante ao *Ganguro*, mas com ainda mais exagero nas cores e adesivos abaixo dos olhos. Anos depois esse estilo evoluiu para o *Manba*, caracterizado por uma maquiagem mais intensa, incluindo a pintura facial em cores vibrantes, além de roupas e acessórios chamativos."
Gyaru de Rokku	É um estilo adotado por garotas inspiradas no Rock.
Gyaru de Tsuyome	É um estilo que intercala entre o Rock e Hip Hop, caracterizado por roupas rasgadas e aparência rebelde.
Gyaruo	Se trata do estilo *Gyaru* com o enfoque em homens.

Fonte: elaboração própria a partir de dados informados por Hnipo, [s.d.]

c) Decora/Dekora:

O termo que dá nome ao estilo parte de "*Decoration"*. Segundo Kevin Henrique [s.d.] relata no em seu *blog Suki Desu*, onde ensina sobre cultura japonesa, a moda *Decora* também é conhecida pelo título FRUITS, devido a revista homônima que exibe fotografias de modelos adeptos ao estilo. Os seguidores do estilo costumam ser vistos com frequência em *Harajuku*, onde sentem-se a vontade para desfilar com seus trajes exóticos sem receio de julgamento.

Os estilos de maior popularidade dentro desta moda são os apresentados no Quadro a seguir.

Quadro 3 - Subgêneros do Estilo *Decora*

Child Decora	"são as que usam vestimentas, acessórios, entre outros, de anime e cultura *otaku,* deixando uma característica mais infantil."
Pink Decora	"Assim como o nome sugere, o que predomina é o rosa, podendo haver variações no tom de rosa e podendo ser aceitos o vermelho e o branco na vestimenta."

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

Colorful Decora	"Não existe restrições de cor nesta categoria, tendo cabelos coloridos e roupas extravagantes, o que importa é que não existe restrição."
Dark Decora	"O preto é a cor principal, tendo variações com o branco, podendo ser caracterizado como um estilo punk da moda decora."
Lolicora	"é uma mistura de lolita com decora. As lolitas já são de natureza cheia de adereços assim como as decoras. Já as lolicoras são o triplo disso tudo."

Fonte: Elaboração própria a partir de Kevin Henrique, [s.d].

Entre as principais características, destacam-se as de que a maior parcela dos adeptos são adolescentes; utilizam comumente acessórios de personagens de animes, pouca maquiagem e itens que chamem a atenção. Este público geralmente anda em grupo.

Figura 13 - Subgêneros do Estilo *Decora*

Fonte: Compilação da autora.[14]

[14] Montagem a partir de imagens coletadas no site Pinterest e J-fashion Fandom.

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

d) Fairy Kei:

Conforme os estudos de Valdimarsdóttir (2015) sobre o tema, o *Fairy kei* é um estilo semelhante ao *Decora*, visto que são priorizados tons pastéis e possui uma ligação significante com o estilo *Kawaii*. Dentre suas principais características encontram-se o uso de laços médios e grampos de cabelo, porém, mais discretos que do *Decora.* Além disso, possui grandes influências musicais e retrôs. O estilo ganhou maior visibilidade a partir de 2010 e durante algum tempo fora conhecido pelo termo *Spank!* em decorrência de uma loja de roupas que vendia figurinos parecidos com o estilo.

Além disso, como sugere o próprio nome em sua tradução, o estilo possui inspirações em fadas e elementos místicos, conforme ilustra a Figura 14. Apesar do termo "*kei*" adjunto em seu nome, esse estilo não é uma subcategoria do *Visual Kei.*

Figura 14 - Estilo *Fairy Kei*

Fonte: Michel, [s.d.]

e) Harajuku:

O nome surgiu em homenagem ao local onde o estilo nasceu, o bairro *Harajuku*, o local mais *geek* de Tóquio, acompanhado de *Akihabara,* a cidade epicentro da cultura *Otaku* e *Shibuya,* um bairro central em Tóquio onde a vida noturna surpreende os visitantes com estilos de rua excêntricos e extravagantes. "Harajuku como estilo e modo de vida para alguns, se resume a junção de vários estilos resultando e experimentando até chegar a algo

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

maior, uma inovação, sem seguir regras e padrões tão presentes na cultura japonesa desde sempre.” (Santos, [2021]). Em *Harajuku*, as pessoas sentem-se livres e confortáveis para vestir-se conforme seus gostos e criatividade, sem receio de julgamento ou represálias.

Figura 15 - Estilo *Harajuku*

Fonte: Santos, [2021].

2) Mori Girl:

O estilo é conhecido por apresentar características campestres e românticas. Segundo Kevin Henrique, [s.d]., “Esta moda também é para aqueles que tem um estilo de vida mais solitário, que gostam de ler livros e que gostam de tomarem café e chá com bastante tranquilidade.”

Esse estilo, por possuir um figurino mais discreto, é socialmente mais aceito e é comum que mulheres adeptas ao estilo sejam vistas pelas ruas de Tóquio. Ainda segundo os relatos de Kevin, “o estilo Mori traz vestidos florais soltos. Outros acessórios, como camadas de casacos, coletes, cachecóis, chapéus de tricô e/ou pelúcia, meias e sapatos variados.”, conforme pode ser observado na Figura 16.

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

Figura 16 - Estilo *Mori Girl*

Fonte: Kevin Henrique, [s.d].

3) *Dolly Kei*:

Apesar do compartilhamento de alguns itens com o estilo *Mori*, a moda *Dolly* possui inspirações europeias com detalhes distintos.

> Para simplificar, podemos dizer que se as meninas Mori sonham em viver nas florestas etéreas do norte da Europa, Dolly Kei nos transporta para o coração do continente, entre bosques, bonecas antigas, elfos e atmosferas que lembram a Rússia, a Inglaterra celta ou os contos de Grimm. **Estampas florais, inserções de pele e saias longas se misturam com símbolos místicos e religiosos, vestidos vintage e cores escuras e quentes** que, juntas, criam uma roupa bizarra, vagamente cigana e decadente. (Alessandra, 2012, grifo do autor)

Conforme relata a autora, o estilo *Dolly* é comumente montado por suas adeptas utilizando itens de outras épocas, como peças compradas em brechós, que em conjunto, remontam um visual singular, além de itens artesanais.

O *Dolly Kei* é conhecido ainda por sua paleta de cores pastéis e suaves, como rosa, azul claro e amarelo. Os acessórios, como bolsas e joias, são frequentemente decorados com detalhes em forma de corações, estrelas e flores. É um estilo popular entre as jovens japonesas que buscam uma estética excêntrica, feminina e delicada, ressaltando a inocência.

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

Figura 17 - Estilo *Dolly Kei*

Fonte: Alessandra, 2012.

4) *Cult Party Kei:*

O *Cult Party* é um estilo que reflete a criatividade e a experimentação da moda japonesa. Sua origem está ligada à boutique *Cult Party*, que mais tarde se tornou *Virgin Mary*, em *Harajuku*, conforme relata Cerise (2017). É bastante comum no Japão, como pôde ser observado nos outros estilos, que algumas tendências partam de lojas famosas e excêntricas.

> Camisolas são muito comuns no estilo, também é comum achar todos os tipos de roupas de dormir, como pijamas e peças de lingerie. As Cult Party girls muitas vezes incorporam elementos religiosos nos outfits, a cruz é um elemento bem popular.
> Outro ponto importante em Cult Party é a aparência de coisas feita a mão.
> Meias são também muito importantes para dar um toque especial ao outfit, e sapatos plataforma são a melhor opção. (Cerise, 2017).

A estética chama a atenção pela mistura de elementos vintage com elementos singelos em conjunto com a incorporação de elementos religiosos, como a cruz, comumente usada como acessório para compor o visual. Outra característica do estilo é que não é de uso exclusivo das mulheres, alguns homens são adeptos desta cultura, segundo reflete a autora.

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

Figura 18 - *Cult Party Kei*

Fonte: Pinterest.

5) *Shironuri Fashion:*

O estilo *Shironuri* é caracterizado pelo uso excessivo de maquiagens brancas inspirado em itens tradicionais e contemporâneos. A palavra que denomina o estilo significa "pintado de branco" e teve sua origem a partir do teatro *kabuki*[15] e estilo de pintura facial das gueixas.

Embora a escolha de peças de roupas que compõem o estilo seja livre e não se prender a um estilo específico, é comum que sejam inspiradas na moda *Lolita*, gótica, *punk, steampunk* em conjunto com elementos mais tradicionais, como o uso de quimonos, como pode ser observado na Figura 19.

[15] Kabuki é uma forma de teatro tradicional japonesa que se caracteriza por atuações dramáticas, maquiagem elaborada e movimentos exagerados.

Folha: 66

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

> Sua principal característica são os cílios super longos, e o uso de Circle Lens que complementam a indumentária. Alguns cristais podem ser encontrados na altura das maçãs do rosto, bem sutil.
>
> Desde a Era Meiji (1868-1912) as artes Japonesas têm sido influenciadas pelas Belas Artes oriundas do ocidente. Atualmente com a globalização e novas tecnologias, as artes nipônicas iniciaram uma nova transformação: Eles pegaram toda sua bagagem cultural e se reinventaram, se moldando pelas influências estrangeiras.
>
> Suas influências de moda são: Vintage Fashion, Kawaii, Gothic, Horror, Nature, Anime, Decora, Masquerade, Rave Culture, Cyber e muitas outras fontes. (Kevin Henrique, [s.d].)

O *Shironuri Fashion* é mais do que um estilo simples de vestir; é uma forma de arte que transforma a moda em uma expressão visual, seja combinando elementos tradicionais com modernidade ou utilizando maquiagem extrema para criar personagens quase surreais.

Figura 19 – Estilo Shironuri Fashion

Fonte: Kevin Henrique, [s.d].

6) Visual *Kei* ou *VK:*

O estilo *Kei,* apesar de ter sido criado em meados de 1970, ganhou visibilidade na década de 1980, por meio de bandas de *J-rock*[16]*,* gótico, pós-punk e perdura até os dias atuais, influenciando adeptos ao estilo ao longo do tempo.

[16] Rock japonês

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

> Esse tipo de estilo é uma moda geral, podendo ser usado tanto por homens quanto por mulheres. Visual kei, "arco-íris negro", "elegante" e " alternativo" são modas de rua japonesas que se espalharam sob a influência de bandas de rock. Também é uma forma de expressão social e proporciona um espaço para pessoas LGBT coexistirem com essa forma de moda sem restrições. Seus penteados e maquiagens exclusivas podem ser considerados um estilo fashion que atrai o público em geral. (Wansan, 2021, tradução nossa).

Conforme reflete Wansan, a diversidade e inclusão são pontos de grande importância no VK, pois a moda é descrita como geral, o que sugere que não é limitada a um gênero específico ou grupo de pessoas. Isso reflete a ideia de que a moda deve ser acessível e atraente para todos, ao destacar a importância da inclusão e diversidade, mencionando que essas modas proporcionam um espaço para pessoas LGBT coexistirem sem restrições. Isso retrata a ideia de que a moda deve ser uma forma de expressão pessoal e não deve ser limitada por normas sociais ou culturais.

Neste sentido, conhecer as expressões culturais que são adotadas pelo público não tradicional japonês é substancial para compreender as manifestações transculturais nipo-brasileiras.

Ao retomar as noções características desse estilo, nota-se que, assim como os demais, possui subgrupos diversos que diferem entre si, como pode ser observado no Quadro 4.

Quadro 4 - Subgêneros do Visual Kei

Oshare Kei	De forma mais literal, pode ser traduzido como “estiloso”. Esse estilo se propõe a apresentar uma estética mais colorida, despojada e inspirada no *pop*. “O Oshare Kei atrai aqueles que querem expressar individualidade e criatividade, mantendo uma aparência fofa e estilosa. Ele representa um lado mais acessível e divertido do Visual Kei, sem os temas mais sombrios e góticos”.
Angura Kei	É uma abreviação do estilo “underground”, ou alternativo; é uma moda que apresenta cores e acessórios mais obscuros, “se inspira no teatro de vanguarda e na cultura underground do Japão pós-guerra, misturando elementos japoneses assustadores e tradicionais com moda moderna e alternativa. As roupas geralmente incorporam cores escuras, padrões tradicionais como quimonos e estilos de maquiagem assustadores que criam uma sensação de mistério e rebelião”.
Tanbi Kei	Segundo o *blog* Korokai, o estilo em questão “enfatiza a beleza, a elegância e o romantismo”. Possui grande influência ocidental, principalmente dos estilos vitoriano e rococó. Aqui busca-se também “criar um visual etéreo e aristocrático”.
Kote Kei	A moda *kote* inspira-se na estética teatral, com um visual mais dramático, que flerta entre o *dark* e gótico. “As roupas geralmente incluem couro, renda e camadas, com

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

	penteados elaborados e maquiagem ousada e marcante que apresenta rostos pálidos e designs de olhos intensos".
Iryou Kei	Também conhecida como "estilo médico", "Essa moda assustadora e inquietante geralmente incorpora elementos como bandagens, uniformes médicos e outros itens relacionados a um ambiente clínico. O uso de branco, vermelho e preto é comum, simbolizando esterilidade, sangue e escuridão".
Eroguro Kei	Esse estilo, caminha em contrapartida dos mais coloridos, "abreviação de 'estilo grotesco erótico', é um subestilo do Visual Kei que mescla elementos de sensualidade com imagens sombrias e muitas vezes perturbadoras. Inspirado no movimento artístico japonês conhecido como Ero Guro Nansensu (absurdo grotesco erótico), essa moda combina beleza com horror, explorando temas de deformidade, anormalidade e tabu. As roupas geralmente apresentam roupas inspiradas em fetiches, como couro e renda, misturadas com influências góticas e punk".
Nagoya Kei	Como o próprio nome sugere, surgiu em Nagoya, "Conhecido por sua abordagem despojada e crua tanto para a moda quanto para a música, esse estilo é menos sobre teatralidade visual e mais focado na intensidade emocional e musical. Ao contrário de outros subestilos do Visual Kei que enfatizam roupas elaboradas e maquiagem pesada, o Nagoya Kei tende a favorecer uma estética mais minimalista e sombria, muitas vezes incorporando roupas simples e monocromáticas com sutis influências góticas ou punk".

Fonte: Elaborado a partir de Korokai (2024).

Quando analisado de forma generalista, o VK é reconhecido por uma característica mais artística e muitas vezes, até andrógina, onde seus adeptos fazem uso de figurinos extravagantes, porém elegantes, com influências diversas.

> Os artistas visual-kei se destacam facilmente por sua estética distintiva, que engloba não apenas cabelos desgrenhados ou espetados no estilo anime, mas também trajes, maquiagem e acessórios de inspiração gótica ou punk. Esses elementos formam a base do arquétipo visual conhecido como "VK" (Visual-kei). No entanto, é importante ressaltar que, assim como a música, o estilo visual-kei transcende fronteiras e não se limita a padrões fixos. A moda visual-kei é influenciada por uma ampla gama de estilos estabelecidos, podendo transitar entre o sutil e o extremo com grande versatilidade. (Universo Japanese Music, 2025).

Conforme afirma o autor, o cabelo volumoso e estilizado, em sua grande maioria, com penteados exóticos e maquiagem pesada, são traços marcantes dessa cultura que encontra maiores adeptos nos sujeitos ligados a música, no entanto, que não se limitam a este, ganhando cada vez mais seguidores ao longo do tempo.

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

A Figura 20 ilustra os subgêneros do *Visual Kei* mais populares entre o público, revelando suas singularidades, descritas no Quadro 4.

Figura 20 – Subgêneros do Visual Kei mais populares

Fonte: Compilação da autora.[17]

Além dos mencionados, que ganham maior destaque no cenário, o estilo ainda conta com outros subgêneros, como *Okeshou, Kurofuko, Shiro, Soft, Misshitsu (Missa kei), Wafuu, Shironuri, Pikopiko, Showa Kayou, Loud, Koteosa, Art, Kirakira* e *Menhera*, conforme apresenta a Figura 21. Ao abordar as características brevemente destes estilos, constam:

a) *Okeshou*: Estilo inspirado nos uniformes escolares japoneses, com um toque de sensualidade e sofisticação.

b) *Kurofuko*: Estilo que combina elementos de moda gótica e *lolita*, com um foco em cores escuras e acessórios sombrios.

[17] Montagem a partir de imagens coletadas no site Pinterest e Aesthetics Wiki.

Folha: 70

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

c) *Shiro*: Estilo que se concentra em cores brancas e claras, com um foco em roupas leves e confortáveis.

d) *Soft*: Estilo que se caracteriza por roupas e acessórios macios e confortáveis, com um foco em cores pastéis e texturas suaves.

e) *Misshitsu* (*Missa kei*): Estilo que combina elementos de moda gótica e *lolita*, com um foco em cores escuras e acessórios sombrios.

f) *Wafuu*: Estilo que se inspira na moda tradicional japonesa, com um foco em roupas e acessórios que refletem a cultura e a história do Japão.

g) *Shironuri*: Estilo que se caracteriza por roupas e acessórios brancos, com um foco em cores claras e texturas suaves.

h) *Pikopiko*: Estilo que se caracteriza por roupas e acessórios coloridos e brilhantes, com um foco em cores vibrantes e texturas brilhantes.

i) *Showa Kayou*: Estilo que se inspira na moda dos anos 1920-1980 no Japão, com um foco em roupas e acessórios que refletem a cultura e a história do Japão.

j) *Loud*: Estilo que se caracteriza por roupas e acessórios barulhentos e chamativos, com um foco em cores vibrantes e texturas brilhantes.

k) *Koteosa*: Estilo que se caracteriza por roupas e acessórios que refletem a cultura e a história do Japão, com um foco em roupas e acessórios que são inspirados na moda tradicional japonesa.

l) *Art*: Estilo que se caracteriza por roupas e acessórios que são inspirados na arte e criatividade, com um foco em cores vibrantes e texturas brilhantes.

m) *Kirakira*: Estilo que se caracteriza por roupas e acessórios que são inspirados na cultura pop e na moda, com um foco em cores chamativas.

n) *Menhera*: Estilo que se caracteriza por roupas e acessórios que são inspirados na cultura gótica e na moda, com um foco em cores escuras e acessórios sombrios.

É importante destacar que esses estilos podem variar e se sobrepor, visto que não são estáticos, ao contrário, estão em constante contato com outras culturas e influências. Apesar disso, é comum que para os não-adeptos ao estilo, podem parecer bastante similares entre si, devido a algumas características em comum. No que tange o *Visual Kei*, principalmente, as diferenças podem ser notadas mais evidentemente por meio de sua composição sonora, visto que apresentam estilos com diferenças consideráveis entre si, desde o vocal até o ritmo de suas composições.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

Figura 21 - Outros subgêneros do Visual Kei

Fonte: Compilação da autora.[18]

[18] Montagem a partir de imagens coletadas no site Pinterest e Aesthetics Wiki.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

O *Visual Kei* possuiu grande influência no Brasil, com uma maior estima em meados de 2000, por meio da explosão de bandas do gênero *J-Pop* e *J- Rock*. Bandas como *The Gazette, Versailles, X Japan*, entre outras do gênero, eram comumente comentadas entre os jovens entusiastas da época muito tempo antes da onda *K-pop* entrar em cena. Essa explosão, em partes, ocorreu devido ao surgimento de convenções *geek* que o país passou a sediar, proporcionando aos frequentadores a troca de informações e cada vez mais conhecimento sobre a cultura japonesa.

Nessa época, o gênero predominante entre os jovens brasileiros era o estilo EMO/ *Scene* e suas variações que, em questões de estética, se assemelhavam a algumas características do VK, o que colaborou para que o VK fosse aceito com mais facilidade entre os entusiastas da época. Apesar de ser inspirado em tendências advindas do Estados Unidos e Reino Unido, e possuir diferenças evidentes entre os estilos musicais, o *scene* possuía algumas características físicas em comum com o VK, como os longos cabelos volumosos cortados de forma repicada e com aspecto "espetado", como ilustra a Figura 22.

Figura 22 – Estilo *Scene* no Ocidente

Fonte: Scene Girl.

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

O fato é que as transformações que aconteceram no cenário musical nesta época foram fundamentais para a receptividade do público brasileiro aos estilos da moda de rua japonesa, afinal foram os emos em conjunto com os *otakus* os precursores dos eventos *geek* no Brasil, visto que, devido a marginalização a que eram expostos, perante a "cultura dominante", passavam a compor o cenário alternativo em terras brasileiras junto a outros gêneros da época.

> Mas não devemos confundir emos com os otakus, estes são de uma tribo absolutamente aficionada em mangás e animes. No Japão, o termo otaku é usado de forma pejorativa para referir-se aos jovens que apresentam dificuldade de socializar e se isolam no quarto amparados no mundo dos animes e mangás. Aqui no Brasil, o termo denomina os fãs da cultura pop japonesa em geral, porém sem referência ao isolamento social (SASAKI, 2013, ´.9). De certo modo, inclusive sob essa perspectiva pode-se fazer uma relação com os emos, tendo em vista que se no Japão otaku é taxado pejorativamente pelo aspecto solitário, os emos também sofrem com esse mesmo preconceito no Brasil e em outras partes do mundo, mas não apenas socialmente, o fato se reproduz na cena musical.
>
> Quem não conhece muito bem as especificidades da tribo, pode confundir um otaku com o emo pela aparência, devido à simpatia de ambos pelos desenhos japoneses. No entanto, a principal diferença entre eles é mesmo a questão social, já que os emos são jovens mais retraídos e adeptos da solidão e momentos introspectivos, apesar de periodicamente se reunirem com os amigos da tribo.
>
> Pelo fato de terem interesses em comum, foi criada uma fan page no Facebook chamada Otaku e Emo, na qual as publicações são geralmente de imagens de desenhos ou fotos de jovens que usam a moda inspirada na estética dos animes e mangás. Mas o assunto abordado na página fica nesta superfície, somente na imagem, as publicações não consideram outros aspetos do que é ser emo em seu imaginário além da moda e gosto pela cultura pop japonesa.
>
> [...] A estética da cultura pop japonesa adotada por alguns emos está nos cabelos, que às vezes são bem coloridos, em algumas roupas, e os olhos das meninas delineados de forma a parecerem grandes, tal como os das personagens de animes e mangás. (Carvalho, 2015, p.33-34).

Neste cenário, o primeiro movimento musical nos eventos *geek* no Brasil aconteciam por meio da influência de bandas de J-pop e J-rock, seja por meio de covers ou aberturas de anime que eram reproduzidas com frequência em shows que ocorriam dentro dos próprios eventos. Essa movimentação mais tarde abriria espaço para um novo segmento, *o k-pop*, que será retratado na seção 1.3.3.2, que aborda a cultura coreana.

Ainda explorando a cultura nipo-brasileira, ao retomar o estilo VK, é importante esclarecer que apesar de sua origem japonesa, segundo Kevin [s.d]., as bandas adeptas desse estilo são ouvidas e apreciadas com maior frequência no ocidente pelo público não-asiático.

Desta forma percebe-se que ocorre um processo cíclico onde o Ocidente influencia a moda no Oriente, que a ressignifica com toques locais, criando uma nova manifestação

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

transcultural que, por sua vez, passa a ser disseminada novamente no Ocidente, criando um novo estilo.

7) Bosozoku:

Esse estilo é conhecido no Japão como uma “subcultura” que surgiu na década de 1980. O termo "*Bosozoku*" pode ser traduzido como "tribo violenta" ou "gangue violenta", mas na realidade, o estilo *Bosozoku* é mais relacionado à moda e à cultura de rua do que à violência. Apesar deste estudo não pretender discorrer com afinco sobre esta categoria, por não ser destaque de grande influência para a cultura pop *geek,* ela será apresentada apenas para fins de compreensão dos movimentos transculturais entre Japão e Ocidente.

Dentre as principais características do estilo, destacam-se: roupas extravagantes e coloridas, com influências do *punk*, rock e *hip-hop*; calças largas e compridas, muitas vezes com listras ou padrões; jaquetas e casacos com emblemas ou logotipos de gangues ou grupos de rua; cabelos estilizados, muitas vezes com gel ou pomada; acessórios como correntes, pulseiras e colares. Hernandes relata que os *Bosozoku*, fazem um

> [...] paralelo nipônico às gangues de motociclistas dos Estados Unidos, que são muito mais conhecidas mundialmente. Em vez de jaquetas de couro e motos *cruiser*, macacões e sobretudos coloridos e motos esportivas customizadas com muita extravagância. Em vez de longas viagens por rodovias no deserto, corridas de rua nos grandes centros (Hernandes, 2020).

A cultura *Bosozoku* surgiu no Japão na década de 1950, como uma resposta ao descontentamento dos jovens com a sociedade. Influenciados pela cultura americana, eles criaram um estilo de moda e comportamento que incluía motocicletas customizadas, roupas extravagantes e um comportamento rebelde, como ilustra a Figura 23.

Figura 23 - Bosozoku

Fonte: Hernandes, 2020.

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

Os adeptos a esse estilo eram conhecidos por suas motocicletas modificadas, chamadas *Kaizosha*, que eram decoradas com cores chamativas e pinturas temáticas. Eles também eram conhecidos por seu comportamento violento e desordeiro, incluindo corridas ilegais, brigas e danos à propriedade.

O gênero alcançou seu auge nos anos 1980, com mais de 42.000 membros espalhados pelo Japão, conforme afirma Hernandes (2020). No entanto, com a implementação de leis mais rigorosas em 2004, o número de ocorrências e adeptos diminuiu significativamente. Nos dias atuais, a estética dos *Bosozoku* ainda possui admiradores, e é possível encontrar entusiastas que customizam suas motocicletas com inspiração no estilo, conforme reforça Hernandes.

> Apesar disto tudo, a estética das gangues de motociclistas japonesas possui muitos admiradores, e não é difícil encontrar entusiastas que customizam suas motos com inspiração nos bōsōzoku. Não é muito diferente do que ocorre com os atuais motoclubes, que inspiram-se no visual e nos aspectos positivos do estilo de vida sobre duas rodas, como liberdade, companheirismo e filantropia. (Hernandes, 2020).

O estilo *Bosozoku* foi influenciado pela cultura de gangues e grupos de rua do Japão, mas também foi influenciado pela moda ocidental, especialmente o *punk* e o *hip-hop*. Hoje em dia, o estilo *Bosozoku* é mais uma forma de expressão cultural e artística do que uma associação com gangues ou grupos de rua.

8) Outros estilos da *Japanese Street Fashion:*

Além dos estilos mencionados, ainda compõem a moda alternativa nipônica, o estilo *Seifuku* (Figura 24), conhecido pelos figurinos que possuem o *design* de uniformes escolares. Esta moda costuma ser bastante conhecida entre os entusiastas da cultura japonesa no ocidente, visto que o estilo é comumente disseminado por meio de animes e mangás, como *Sailor Moon*, *Inu Yasha* e *Sakura Cardcaptor*, por exemplo.

> Hoje o *seifuku Kei* é visto nas ruas, revistas e entre grupos musicais. Os uniformes padronizados (*gakuran*) ganharam vida com as customizações e modernidade com modelagens e tecidos diferenciados. Os elementos do *Seifuku* são o xadrez, laços, lenços, gravatas, cardigans, blazers, saias curtas com pregas, bermudas. (Keizzi, [s.d.]).

Esse estilo, apesar de possuir uma aparência relacionada ao colegial, não limita-se a ser usado apenas por estes, pois uma parcela considerável dos adeptos são adultos não-

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

estudantes, que ligam-se a esta moda por fins estéticos, nostálgicos ou em forma de homenagem à tradição.

Figura 24 - Estilo Seifuku

Fonte: Pinterest

Além de ser comumente visto pelo público nipônico, este estilo passou a ser adotado entre o público ocidental também, principalmente entre as garotas entusiastas nipo-brasileiras, para compor o visual *otaku*, o que acabava resultando em uma aparência mais infantilizada e jovial entre este público.

Outro estilo que também integra a moda alternativa japonesa são as *Otomes*. Esse estilo se caracteriza por uma estética feminina, delicada e romântica, conforme ilustra a Figura 25. O termo "*Otome*" significa "moça" ou "jovem mulher" em japonês, e esse estilo é inspirado na ideia de uma jovem mulher inocente e pura. Dentre suas descrições físicas destacam-se roupas e acessórios que são delicados. As cores são geralmente suaves e pastéis, como rosa, azul claro e branco. As roupas são frequentemente decoradas com detalhes como flores, laços e bordados.

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

O estilo *Otome* é caracterizado ainda por uma atenção ao detalhe e uma preocupação com a elegância e a sofisticação. As mulheres que seguem esse estilo geralmente buscam criar uma imagem de si mesmas como jovens mulheres refinadas e cultas. No entanto, é importante notar que o estilo *Otome* não é apenas sobre aparência. Ele também é sobre uma atitude e uma mentalidade. As mulheres que seguem esse estilo geralmente valorizam a delicadeza, a sensibilidade e a empatia, e buscam criar uma atmosfera de tranquilidade e serenidade ao seu redor.

Figura 25 - Estilo *Otome* no Japão

Fonte: Pinterest

Apesar disso, o estilo ganhou uma ressignificação no Ocidente, especialmente no Brasil, que passou a usar o termo para denominar mulheres fãs da cultura *geek,* seja dentro ou fora do Japão, como jogos, animes e mangás. A Figura 26, ilustra a menina *Otome* do ressignificada no Ocidente.

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******** em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

Figura 26 - Estilo *Otome* no Ocidente

Fonte: Kawanami, 2015.

A tribo *Otaku*

Os *otakus* são conhecidos hoje por serem o público *geek* do Japão, ou fora do Japão, sendo os consumidores de animes, mangás e jogos de origem japonesa. No Brasil são vistos ainda como o público adepto a cultura nipo-brasileira, que consome a culinária, a moda, estilos e demais influências japonesas.

> Os otakus (e não poderia ser diferente) surgiram no Japão. Entretanto, os otakus japoneses são extremamente diferentes dos brasileiros. Em terras nipônicas, o termo é utilizado para se referir a pessoas que têm um interesse específico por algo – como, por exemplo, computadores, um período histórico, carros de corrida ou aviões militares. Esse interesse, porém, é potencializado a tal ponto em que se desenvolve uma verdadeira obsessão por tudo que seja relacionado ao seu objeto de paixão, o que normalmente acarreta em uma dificuldade de interação com pessoas que não compartilhem desse interesse. (Costa, 2011)

Mas nem sempre foi assim. O conceito de *otaku* no Japão passou por uma transformação significativa ao longo das últimas décadas, conforme relata Katekawa (2016) em sua dissertação que trata sobre o fenômeno em questão. Inicialmente, o termo *otaku* era

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

associado a uma imagem negativa, graças ao caso do assassino em série Tsutomo Miyazaki, que foi rotulado como um *otaku* pela mídia japonesa. Isso levou a uma percepção generalizada de que os *otakus* eram indivíduos problemáticos e obsessivos.

No entanto, com o advento do plano político *Cool Japan*, implementado pelo governo japonês nos anos 2000, que buscava vender uma imagem diferente do país, mais amigável e como um bom lugar para visitar, a percepção do *otaku* começou a mudar. O *Cool Japan* visava promover a cultura pop japonesa em todo o mundo, e os *otakus*, como consumidores ávidos dessa cultura, passaram a ser vistos como uma parte importante dessa estratégia. O autor reforça que,

> O fenômeno otaku é um dos fenômenos mais interessantes do Japão, considerando suas origens conturbadas como um problema social e sua valorização atual como uma solução política. O fenômeno otaku também é um exemplo de como a cultura funciona, desde seus conflitos iniciais com a cultura dominante até a sua aceitação. [...] o fenômeno otaku geralmente está associado a duas imagens muito distintas. A primeira é a da cultura pop japonesa com histórias em quadrinhos, desenhos animados, jogos eletrônicos, super-heróis, monstros gigantes e muitos outros produtos que agradam a pessoas de todas as idades. É algo que consegue conectar não só os cidadãos japoneses, mas também pessoas do mundo inteiro apesar das distâncias físicas e das barreiras da linguagem. Contudo a segunda imagem é a de uma pessoa trancada em seu quarto, rodeada por estantes repletas de brinquedos e revistas, que evita o contato com outras pessoas que não compartilhem de seus mesmos interesses. Popularmente, essa é a imagem do indivíduo otaku, uma pessoa tão concentrada em suas atividades de lazer que parece ignorar o que ocorre ao seu redor. Claramente, são imagens carregadas de crenças pessoais porque a cultura pop japonesa possui seus defeitos e os indivíduos otaku não são todos assim, mas é interessante notar como uma pode ser tão carregada de características agradáveis enquanto a outra evoca sentimentos de solidão e introversão quando ambas se referem ao mesmo fenômeno. (Katekawa, 2016, p.11).

Neste sentido, em vez de serem considerados um problema social, os *otakus* começaram a ser vistos como uma solução política, conforme explica o autor. Eles eram vistos como embaixadores da cultura pop japonesa, ajudando a promover a imagem do Japão como um país criativo e inovador. Essa mudança de percepção reflete uma mudança mais ampla na sociedade japonesa, que começou a valorizar a diversidade e a individualidade. Os *otakus,* que antes eram vistos como *outsiders*, agora eram vistos como uma parte importante da cultura japonesa.

No Brasil, como mencionado no início desta seção, percebe-se que o *otaku* é visado com um dos principais públicos alvos das convenções *geek*, sendo objetivado para fins de consumo e divulgação, por meio de atrações que vão de encontro a seus interesses, como palestras de dubladores de suas animações preferidas, concursos de *cosplay*, vendas de mangás e artigos japoneses, feiras de culinária temática, camisetas temáticas de animes e

Folha: 80

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

jogos nipônicos e bandas com repertório japonês, entre outras atividades relacionadas ao Japão.

Figura 27 - *Otakus*

Fonte: Glynxisys, 2015.

No que diz respeito às características físicas, é comum que os *otakus* (Figura 27) sejam identificados pelo uso de camisetas temáticas de animes, mangás, bandas ou games japoneses, além de penteados que remetam aos estilos alternativos japoneses (vistos nas seções anteriores), acessórios de personagens ou peças de *cosplay*. Nos dias atuais o *otaku* está com um estilo muito mais diversificado, pois muitas vezes o *otaku* é também um *geek* que consome conteúdo ocidental, não se prendendo somente ao Japão, conforme fora em outrora, quando suas características físicas se assemelhavam as dos emos. Hoje é comum ainda que um *otaku* carregue apenas em seu interior suas preferências, por não ter um estilo pré-definido. Indivíduos que consomem de mangás a séries norte-americana, hoje, dividem os mesmos ambientes.

A globalização das influências nipônicas.

A cultura japonesa, em sua vasta gama de variedades, gerou seguidores não só locais, mas no Ocidente. O *Visual Kei* e o *Decora* conquistaram adeptos ao redor do mundo, gerando um mercado global de roupas e acessórios inspirados no Japão. O estilo *Harajuku*,

Folha: 81

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

por exemplo, tornou-se contemporâneo de criatividade e conveniência, atraindo até mesmo o interesse de grandes marcas da moda ocidental. Esse intercâmbio não apenas fortalece a presença da cultura japonesa fora de seu território, mas também pode demonstrar como elementos tradicionais coexistem e se reinventam no mundo moderno.

Além da estética e do entretenimento, a cultura pop japonesa exerce um impacto significativo no aprendizado de idiomas e costumes. Muitos fãs de anime e mangá começam a estudar japonês por conta própria, impulsionados pelo desejo de entender as histórias no idioma original. Esse interesse resulta em um aumento expressivo no número de estudantes de japonês ao redor do mundo, consolidando o idioma como uma das línguas mais estudadas fora de seu país de origem. A linguagem dos animes e jogos também influencia a maneira como os fãs se comunicam, incorporando expressões japonesas ao vocabulário cotidiano. Além do idioma, aspectos culturais como etiqueta, festivais e até culinária tornam-se temas de interesse para aqueles que mergulham nesse universo, criando uma conexão mais profunda entre o Japão e seus admiradores estrangeiros.

A aparência *otaku*, muitas vezes estereotipada no Ocidente, é, na verdade, um reflexo da devoção intensa à cultura pop japonesa. Se antes o termo era associado exclusivamente aos fãs de anime e mangá, hoje ele se estende a diversas áreas, como games e tecnologia. O Japão reuniu esse público como um segmento de mercado altamente lucrativo, resultando na discussão de cafés temáticos, exposições, museus e até mesmo distritos inteiros dedicados ao consumo de produtos relacionados ao universo *geek* japonês. Esse reconhecimento institucional reforça a importância econômica do setor e sua capacidade de atrair investimentos e turismo.

A influência japonesa no cenário global vai além dos produtos culturais tradicionais e alcança até a mesma maneira como as narrativas são construídas na mídia ocidental. Séries animadas, filmes e quadrinhos de outros países frequentemente incorporam elementos visuais e temáticos de anime e mangá, demonstrando como a estética japonesa se tornou parte integrante da cultura pop global. Exemplos disso podem ser vistos em animações ocidentais como “Avatar: A Lenda de *Aang*” e “Jovens Titãs”, que possuem forte influência do estilo anime.

Em última instância, a cultura pop japonesa não é apenas um meio de entretenimento, mas um vetor poderoso de intercâmbio cultural e aprendizado. Seu impacto transcende barreiras linguísticas e geográficas, moldando identidades, promovendo o turismo e incentivando o estudo de uma cultura rica e de camadas diversas. À medida que o Japão

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

continua a inovar e a expandir a sua influência, é evidente que a sua cultura pop permanecerá um dos principais motores da globalização cultural no século XXI.

2.3.3.2 Hallyu: a onda coreana

A partir da última seção, fica evidente a ampla variedade cultural presente no Japão que influencia a cultura pop ao redor do mundo. No entanto, ao falar de cultura pop asiática, é indispensável falar sobre a cultura pop sul-coreana, denominada *Hallyu*, que significa "onda coreana".

O *Hallyu* é um fenômeno cultural que surgiu na Coreia do Sul nos anos 1990 e se espalhou por todo o mundo. Esse movimento cultural é caracterizado por uma mistura de elementos musicais, televisivos, cinematográficos, *fashion* e gastronômicos que refletem a identidade cultural coreana. Um dos principais fatores que contribuíram para o sucesso do *Hallyu* foi a política de globalização da Coreia do Sul nos anos 1990. O governo coreano investiu em recursos significativos na indústria do entretenimento, com o objetivo de promover a imagem do País e aumentar sua influência global, por meio do *soft power*. Essa política permitiu que a Coreia do Sul se tornasse um centro de produção de conteúdo de entretenimento de alta qualidade. Segundo explica Mathias (2023) em seu artigo sobre a política externa sul-coreana,

> O conceito de *soft power* pode ser aplicado e relacionado ao fenômeno sul-coreano da *Hallyu,* visto que este fenômeno se apresenta como uma estratégia de difusão da cultura sul-coreana e de sua influência no mundo. Além de difundir aspectos de sua cultura musical e cinematográfica, a Coreia do Sul por meio desta "onda" apresenta e exporta sua moda, sua gastronomia e aumenta o turismo no país (LELLES, 2021).
>
> Um grande exemplo de como a cultura é utilizada como estratégia de *soft power* pela Coreia do Sul foi a realização de um show com artistas sul-coreanos na capital da Coreia do Norte, Pyongyang, iniciativa essa rara, visto que a Coreia do Norte é um país extremamente fechado para cultura externa e que as duas coreias já apresentaram momentos de intenso atrito desde a Guerra da Coreia que ocorreu de 1950 a 1953. A Coreia do Sul desde a guerra tem como grande parceiro comercial e diplomático os Estados Unidos, que em 2019, na visita de Donald Trump – presidente dos Estados Unidos na época – ao país, o presidente sul-coreano levou o grupo de *K-pop* EXO para o encontro, sendo utilizada mais uma vez a estratégia de *soft power* nas relações internacionais do Estado (POSSA, 2022).
>
> O país coloca em prática elementos de sua cultura para poder promover o turismo, utilizando também a cada ano um *"idol"* para ser "Embaixador Honorário do Turismo de Seul", atraindo turistas que são fãs destes. Ressalta-se como a Coreia ganhou espaço em fóruns e organizações internacionais também com o apoio deste movimento. O grupo BTS participou da 73ª Assembleia Geral das Nações Unidas (ONU), onde além de apresentar um projeto em parceria com o Fundo das Nações

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

> Unidas para a Infância (UNICEF), trouxe um discurso voltado à diplomacia e cuidado com as futuras gerações (SILVA, 2020). Em julho de 2021, o grupo foi nomeado para ser enviado especial em eventos oficiais internacionais daquele período. Estes participaram de compromissos diplomáticos e da cúpula das Nações Unidas. Além disso, realizaram em 2021 uma apresentação da música "Permission To Dance" na sede da Organização das Nações Unidas em Nova York (POSSA, 2022). (Mathias, 2023, grifo do autor).

Para compreender um pouco mais desse fenômeno, será comentado de forma breve as principais categorias desta cultura, ou seja, aquelas com maior popularidade global.

1) O *K-Pop* e a cultura dos *Idols*

A música *K-pop* (pop coreano) é um dos principais pilares do *Hallyu*, sendo usado inclusive para fins políticos como pôde ser observado. Grupos como *TVXQ*, *Super Junior* e *Girls' Generation* foram alguns dos primeiros a ganhar popularidade na Ásia e, posteriormente, em todo o mundo. Esses grupos foram seguidos por outros, como *BTS, Blackpink, EXO* e *Stray Kids,* que alcançaram um sucesso ainda maior e se tornaram ícones da cultura pop coreana, sendo hoje de conhecimento popular no Ocidente, influenciando consideravelmente a moda, hábitos, estilos de vida e a indústria do consumo.

Figura 28 - Banda de *K-pop BTS*

Fonte: Candy, [s.d.].

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

Segundo relata Diaz (2022) para o Guia do Estudante, a cultura *Idol* se tornou um fenômeno na Coréia do Sul, que busca preparar seus jovens para tornarem-se ídolos globais. Para isso, continua explicando, que há um interesse político por trás, de vender a imagem da Coréia do entretenimento, como mencionado anteriormente, por meio do *Soft power*. Além disso, os jovens são preparados desde muito cedo para ingressarem na carreira de artistas da indústria da música, sendo liberados do serviço militar em prol deste objetivo.

> A forma mais rígida e planejada de trabalhar com música na Coreia se distancia da maneira "romântica" ou "levada pela inspiração do artista" mais comum no Ocidente. Por lá, a carreira de cantor é altamente incentivada, e jovens no início da adolescência deixam a casa dos pais rumo as escolas especializadas em treinar jovens para se tornarem um *k-idol* – um ídolo de K-pop. (Diaz, 2022).

Nesse contexto, percebe-se que há uma expectativa cada vez maior em torno dos jovens em relação a um futuro como *idol*. A carreira é compreendida e vendida como qualquer outro meio de trabalho, ao enfatizar o esforço e "trabalho árduo" que estes jovens realizam para poderem chegar ao topo, por meio de estudos e muita dedicação, como explica Diaz,

> Nessas instituições, que são ligadas às principais empresas e gravadoras da indústria, os trainees, título dado ao artista nesse período, passam por aulas de canto, dança, atuação, presença de palco etc. O período pode variar de dois anos a quase uma década e é o caminho pelo qual 99% dos artistas de K-pop passam antes do sonhado *debut*, ou seja, a estreia como parte de um grupo ou solista. As aulas, entretanto, não se limitam aos dotes artísticos e englobam também etiqueta, educação sexual, nutrição e até mesmo treinamento de como se portar na mídia. (Diaz, 2022)

Segundo o autor, percebe-se que a visão de artista dos coreanos diverge ligeiramente do habitual no Ocidente, visto que enquanto neste ainda é reforçada a máxima do talento, na Coreia é o trabalho e dedicação que os levam ao auge da fama. Apesar disso, faz-se necessário expressar que o talento não é invisibilizado na cultura coreana, ao contrário, é reforçado que um não caminha sem o outro, exigindo dos aspirantes a *Idol* sempre um empenho mor.

Retomando a influência da cultura *Idol* no Ocidente, percebe-se um número cada vez maior de adeptos e seguidores. Esse aumento ocorreu principalmente em decorrência do uso cada vez mais significativo das tecnologias e da disponibilização de plataformas que permitam aos usuários usufruir de mídias globais de uma forma cada vez mais instantânea e

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

intuitiva, como o *YouTube* e *Spotify*. Ao fazer uma consulta rápida no aplicativo *Spotify,* de imediato é informado que a banda possui atualmente 24,1 milhões de ouvintes mensais.

Apesar disso, com a cultura *Idol*, a indústria do consumo também passou a ser cada vez mais evidente. É comum que as bandas de *K-pop* movimentem esse mercado por meio de itens colecionáveis que podem ou não ser acessíveis. A venda de acessórios que remetam aos *Idols* é parte integrante desta cultura, como *cards* com fotografias dos integrantes das bandas, discos, mascotes de pelúcia, camisetas e canecas temáticas, *bottons*, entre uma grande variedade de itens que movimentam a economia local coreana. O consumo no Ocidente ajuda os fãs a se sentirem próximos e importantes, pois como afirma Diaz (2022), sentem que de alguma forma estão retribuindo ao árduo trabalho de seus ídolos.

2) A febre das novelas coreanas, os *K-Dramas (Doramas)*

Além da música, a televisão coreana também desempenha um papel importante no *Hallyu*. Dramas como "*Round 6*" e "Beleza verdadeira" foram transmitidos em vários países asiáticos e se tornaram extremamente populares, ajudando a estabelecer a Coreia do Sul como grande produtora do mercado do entretenimento.

> Nos últimos anos, a cultura sul-coreana vem ganhando destaque em plataformas de streaming, em que séries, como “Round 6”, aparecem dentre as mais assistidas em diversos países. Além disso, no Oscar de 2020, vimos a produção da Coreia do Sul, “Parasita”, ganhar os prêmios de melhor filme, melhor diretor, melhor roteiro original e melhor filme internacional, demonstrando assim como a cultura sul-coreana havia conseguido ser reconhecida na maior premiação do cinema mundial. Ademais, os chamados grupos de K-pop (música pop coreana) ganharam destaque com BTS e Blackpink, alcançando o topo das paradas musicais mundiais. (Mathias, 2023)

A febre dos *k-dramas* e *k-pop* foi tanta, que hoje os *streamings* contam um vasto catálogo de *doramas* de vários gêneros. A série *Round 6* (*Squid Game*), por exemplo, se tornou “a série mais assistida de todos os tempos na *Netflix”*, afirma Santos, B. (2024), crítico do site Adoro Cinema, chegando a ultrapassar produções norte-americanas de grande sucesso como *Stranger Things*.

Ainda no que diz respeito a forte tendência dos doramas, a partir disso foi criado um novo termo para denominar as pessoas fãs do gênero, as *dorameiras*. Hoje existem reuniões desse público para discutir dramas específicos e fazer amizades com pessoas com gostos em comum.

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

Em Manaus por exemplo, foi fundado o evento "Encontro de Doramigas", que costuma acontecer em locais alternados em parceria com a empresa Feira das Cores com o restaurante de gastronomia oriental, Nippon, onde reúnem-se para assistir a episódios de suas séries preferidas coreanas e fazer dinâmicas como karaokê, concurso de melhor "look dorameira" e vendas de artigos temáticos. Além deste, outros eventos voltados para os consumidores de *doramas* vem ganhando cada vez mais procura e público, pois é um cenário que está em ascensão.

Figura 29 - *K-drama Round 6*

Fonte: Pinterest.

3) Moda e estética coreana

Em decorrência da explosão da cultura sul-coreana, a moda também se tornou um fator relevante, influenciando entusiastas ao redor do mundo com seu visual e estilo, que refletem a identidade cultural coreana, por meio da estética minimalista e *clean*, reforçada nos *Doramas;* mas também uma moda ousada e marcante inspirada pelas *k-pop girl bands* (Figura 37).

Além disso, a indústria de beleza coreana também está se tornando cada vez mais popular, com marcas como *Innisfree* e *Laneige* liderando o mercado de cosméticos, ao venderem a imagem de mulheres jovens e belas, como a atriz *Sydney Sweeney*, que mesmo sendo de origem americana, é uma das garotas propagandas da marca *Laneige*. O *marketing* em torno do mercado da imagem e beleza, na Coréia do Sul é intenso, possuindo cartazes e

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

outdoors espalhados em lugares diversos anunciando “produtos milagrosos”, como nas estações de metrô, por exemplo.

A cultura da moda e estética caminham juntas na Coreia e as bandas de *k-pop* possuem um papel importante neste cenário. Hoje muitos integrantes de bandas representam marcas famosas de grifes ao redor do mundo, como a *Dior*, por exemplo. “Atentas às principais tendências e ao comportamento do público, grifes internacionais entraram no movimento e anunciaram integrantes de grupos como Blackpink e BTS como embaixadores” (Maza e Estevão, 2023).

Figura 30 - Banda de *k-pop Blackpink*

Fonte: Pinterest.

Seguem explicando os autores que,

> Consciente do impacto cultural do K-pop nos últimos anos, a indústria da moda tem procurado se associar cada vez mais com nomes do universo. Os interesses financeiros das marcas também são levados em consideração ao analisar a relação do universo do fashion com o mercado musical asiático. É fato que trata-se de uma estratégia vantajosa. (Maza e Estevão, 2023)

Neste sentido, percebe-se a atuação da *k-culture,* tem sido globalizada, ao ganhar seguidores por todas as partes do mundo, alcançando nichos distintos. A gastronomia coreana é outro elemento importante dessa cultura. Pratos como *kimchi*, *bibimbap* e *bulgogi* estão se tornando cada vez mais populares em todo o mundo, e a indústria de alimentos

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

coreana está se expandindo rapidamente. Além disso, os *Dramas* costumam influenciar exponencialmente no consumo de tais alimentos.

O sucesso do *Hallyu* pode ser atribuído a vários fatores. Em primeiro lugar, a política de globalização da Coreia do Sul. Em segundo lugar, a indústria do entretenimento coreana é conhecida por sua capacidade de inovação e experimentação, o que permitiu que o *Hallyu* se mantivesse fresco e atraente para o público. Em terceiro lugar, a globalização e a internet permitiram que o *Hallyu* se espalhasse rapidamente por todo o mundo, alcançando um público global.

No Brasil, a onda coreana, passou a ganhar destaque em meados de 2012 com o sucesso e alta repercussão da música *Gangnam Style* do cantor e *rapper* sul-coreano *Psy*, se tornando um dos maiores *hits* da época. Segundo a CNN Brasil,

> No dia 15 de julho de 2012, o cantor e rapper sul-coreano Psy invadiu a cena musical global com um smoking azul brilhante, uma dança inesquecível a cavalo e uma batida energética em uma letra cativante, "Oppan Gangnam style".
>
> "Gangnam Style" logo se tornou viral em todo o mundo. A música invadiu as ondas do rádio, o videoclipe inundou as linhas do tempo do Facebook e os cabelos penteados para trás e os óculos escuros de Psy invadiram os programas de televisão.
>
> A música estreou na Billboard Hot 100 em setembro, antes de subir para o número 2 semanas depois. Também se tornou o primeiro vídeo a atingir 1 bilhão de visualizações no YouTube.
>
> Psy, que já era popular em seu país natal, mas pouco conhecido globalmente, rapidamente se tornou um dos artistas mais reconhecidos do mundo.
>
> Em um ano, ele quebrou três recordes mundiais do Guinness e estava se apresentando no Madison Square Garden, em Nova York, com Madonna. Para o então músico de 35 anos de Seul, o sucesso relâmpago foi algo que ele nunca poderia ter imaginado. (Kang e Sit, 2022)

Figura 31 - Psy - Gangnam style

Fonte: Pinterest.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

A chegada da cultura pop coreana no Brasil ficou marcada pela música popularmente conhecida do *Psy*, que na época chegou a levar vários jovens a gravarem vídeos em grupos dançando e subirem para a plataforma *YouTube*. A partir disso e do despertar da curiosidade sobre o estilo que estava em alta, o cenário *k-culture* ganhou novos seguidores e adeptos, que a partir disso, se aprofundaram cada vez mais em suas práticas e costumes.

Hoje, o *Hallyu* integra a cultura de vários países, assim como o Brasil. É comum que músicas do estilo *k-pop* toquem nas rádios e integrem a trilha sonora de grandes produções, como é o caso da banda *Stray Kids* presente na animação norte-americana *Arcane,* inspirada no jogo *League of Legends,* de mesma origem. Antes da série de grande sucesso, a *Riot*, empresa criadora do jogo e animação já havia percebido a influência do *k-pop* na indústria do entretenimento.

> Em 2018, League of Legends, um dos jogos mais populares do mundo, apresentou o K/DA, um grupo virtual de K-pop composto por personagens do jogo e vozes de cantores de K-pop. O single de estreia do K/DA, "POP/STARS", não apenas se tornou um sucesso viral, mas também marcou um marco na maneira como os videogames podem integrar elementos da cultura pop. A colaboração entre a Riot Games e artistas de K-pop como Soyeon e Miyeon do (G)I-DLE demonstrou como o K-pop pode se expandir para novas mídias e atrair o público além da cena musical tradicional.
>
> A influência de K/DA não se limitou ao jogo. O videoclipe de "POP/STARS" acumulou milhões de visualizações no YouTube e foi aclamado por sua qualidade visual e música cativante. A colaboração tem sido uma prova do poder do K-pop para cruzar barreiras e criar experiências multimídia que ressoam com o público global. (Docal, 2024).

Figura 32 - Grupo virtual de K-pop K/DA

Fonte: Pinterest.

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

Além da parceria entre *game* e música, outra banda que ultrapassou as fronteiras foi o *BTS* que já realizou *feats* com artistas ocidentais, como *Ed Sheeraan, Fall Out Boys* e *Coldplay*, por exemplo, e hoje segue sendo umas das bandas com maior *fandom* já visto, os ARMY.

Para fechar esta seção, que abordou a cultura pop em suas vertentes e influência ocidental, faz-se necessário refletir sobre os temas aqui expostos, pois como afirma Borges Junior (2016), "Nenhum espaço existe para *Cultura,* no seu sentido singular da palavra, mas *Culturas* – plurais em significados."

Ao retomar os teóricos que deram base a esta compreensão, entende-se que a cultura é um conceito complexo e dinâmico, moldado por história, geografia, política, economia, tecnologia e interações sociais. Ela abrange expressões artísticas, valores, crenças, tradições, costumes, linguagem, comportamentos e instituições. A dinâmica cultural é marcada por um constante intercâmbio, onde as culturas se cruzam e interagem, em vez de se apresentarem como entidades rigidamente separadas.

Para compreender a transculturalidade entre Japão, Coreia do Sul e Brasil no contexto da cultura pop oriental e *geek*, é fundamental analisar as contribuições de teóricos como Homi Bhabha, Stuart Hall e Edgar Morin.

Homi Bhabha, por meio do conceito de hibridismo cultural, argumenta que as identidades culturais não são fixas ou puras, mas formadas por meio de processos de mistura e troca em espaços de negociação. No contexto nipo-brasileiro, a própria identidade nipo-brasileira e a Cultura *Nikkei* exemplificam esse hibridismo, onde as tradições japonesas se unem à cultura brasileira, criando um "terceiro espaço" de práticas e costumes transculturais. A persistência de tradições japonesas no Brasil, ao lado da criação de novas manifestações culturais influenciadas pela cultura pop japonesa, ilustra essa dinâmica. Da mesma forma, a adaptação do *K-pop* à cena local em Manaus, criando uma "arte e cultura híbridas" em um "entre lugares" para a elaboração de novas identidades.

Stuart Hall e a teoria da recepção argumentam que as audiências desempenham um papel ativo na interpretação e reinterpretação da cultura, influenciando a evolução dos significados culturais. Seu modelo de codificação e decodificação demonstra que o significado de uma mensagem cultural não é fixo, mas negociado entre produtores e consumidores, com base em seus próprios contextos culturais e experiências. A polissemia cultural, ou seja, a multiplicidade de significados que uma mensagem pode ter, é central para entender como a cultura pop japonesa e coreana são apropriadas e ressignificadas no Brasil.

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

Por exemplo, a forma como o termo "*otaku*" adquiriu um significado diferente no Brasil em comparação com o Japão ilustra a ativa participação da audiência na construção de significados. A influência da moda de rua japonesa no Brasil, com adaptações e misturas de estilos, também reflete o processo de recepção ativa.

A reflexão sobre saberes globais e saberes locais de Edgar Morin pode ser aplicada de maneira significativa à transculturalidade e à cultura pop oriental e *geek*. A transculturalidade se refere à interação e ao intercâmbio cultural entre diferentes culturas, e a cultura pop oriental e *geek* é um exemplo disso. Os saberes globais, no contexto da cultura pop, podem ser vistos como os conhecimentos e práticas culturais que são compartilhados e difundidos em escala global, como a música, o cinema, a televisão e os videogames. A cultura pop oriental, em particular, tem ganhado popularidade em todo o mundo, com exemplos como o *K-pop,* o anime e os mangás.

É nesse sentido que os saberes locais se destacam. Os saberes locais se referem ao conhecimento e às práticas culturais que são específicos de uma determinada região ou comunidade. No contexto da cultura pop oriental e *geek*, os saberes locais podem incluir a compreensão da história, da mitologia e da cultura que está por trás das produções culturais.

Edgar Morin nos permite, por meio de seus estudos, encontrar um equilíbrio entre os saberes globais e os saberes locais, e que isso pode ser alcançado através da promoção da interconexão e do diálogo entre diferentes culturas. No contexto da cultura pop oriental e *geek*, isso pode significar uma maior conscientização sobre a cultura original e uma abordagem mais respeitosa e sensível à diversidade cultural.

Em suma, a transculturalidade entre Japão, Coreia e Brasil no universo da cultura pop oriental e *geek* é um fenômeno complexo que pode ser analisado através das lentes desses teóricos. O hibridismo cultural de Bhabha é evidente na formação de identidades e práticas culturais mistas. O *glocal* de Morin nos permite apreciar a diversidade e influência entre culturas. A teoria da recepção de Hall explica como os brasileiros se apropriam e ressignificam elementos culturais japoneses e coreanos. A interação dinâmica e constante entre essas culturas no contexto da globalização resulta em um rico cenário de trocas, influências e novas manifestações culturais no Brasil.

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Esta pesquisa tem como objetivo principal compreender os eventos promovidos pelos espaços museológicos de Manaus: Palacete Provincial, Centro Cultural dos Povos da Amazônia e Teatro Amazonas que abranjam a Cultura Pop Oriental e *Geek.* Para alcançar esse objetivo, foi necessário adotar uma abordagem metodológica que permitisse a coleta e análise de dados relevantes. Este capítulo descreve a metodologia utilizada na pesquisa, incluindo a escolha do método de pesquisa, a definição da população e amostra, os instrumentos de coleta de dados e os procedimentos de análise.

No que diz respeito as consultas bibliográficas que ajudaram a compor o referencial teórico para este estudo, os autores utilizados, conforme mencionados nas fontes, foram principalmente Stuart Hall, Edgar Morin e Homi Bhabha. Além desses, buscou-se embasamento nos registros de Barros (2005), Soares (2013), Motorino (2019) e Cruz (2021) para construir um entendimento mais esclarecido sobre a temática da Cultura Pop e suas ramificações.

A forma como esses autores contribuem para este estudo ocorreu da seguinte forma:

Stuart Hall, Homi Bhabha e Edgar Morin: Estes autores são mencionados como especialistas em cultura, e suas obras possibilitam compreender as tribos culturais a partir de um todo. Eles oferecem um diálogo sobre cultura que serve de base para discutir a Cultura Pop Oriental e *Geek*. As teorias desses autores, incluindo conceitos como manifestações culturais, identidades, transculturalidade e diversidade, ajudam a fundamentar a análise do fenômeno da Cultura Pop Oriental e *Geek* nos espaços museológicos de Manaus.

Barros (2005), Soares (2013), Motorino (2019) e Cruz (2021): Estes autores, juntamente com outros estudiosos sobre o tema, forneceram embasamento e registros sobre a Cultura Pop e suas ramificações, ajudando a construir um entendimento mais esclarecido sobre essa temática.

É importante ressaltar que o estudo de Cruz (2021) se destaca por abordar diretamente um dos objetos aqui estudados, o evento *Universo Geek Museu*, realizado pelo Palacete Provincial, que será explorado nos próximos capítulos desta pesquisa. Cruz, em seu trabalho realizado em 2021, que recebe o nome de "*Turismo e cultura pop: o potencial turístico do evento Universo Geek Museu para a cidade de Manaus*", discorre acerca da economia que envolve o turismo na cidade de Manaus, mais especificamente no nicho da Cultura Pop em eventos realizados pelo museu Palacete Provincial. A autora defende que o

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

evento *Universo Geek Museu* tem potencial para se tornar um produto turístico e tradicional na região Norte, promovendo o desenvolvimento econômico local e se tornando um forte produto turístico. Este estudo foi realizado com base em uma pesquisa de campo durante o período pandêmico por uma das integrantes da empresa organizadora do evento.

A escolha desses autores se justifica pela sua relevância em abordar a complexidade da cultura, as dinâmicas de identidade, as trocas interculturais e o próprio conceito de Cultura Pop.

3.1 Escolha do Método de Pesquisa

A pesquisa foi realizada utilizando uma abordagem qualitativa, que se concentra na coleta e análise de dados a fim de compreender uma determinada população. Essa abordagem foi escolhida porque permitiu uma compreensão mais profunda das percepções e experiências dos participantes em relação à cultura pop em Manaus, conforme reforça Godoy, segundo o qual permite ao pesquisador pesquisar assuntos pouco explorados e explicar a razão dos fatos. Godoy (1995, p.21) afirma que "[...] a abordagem qualitativa, [...] permite que a imaginação e a criatividade levem os investigadores a propor trabalhos que explorem novos enfoques".

Neste sentido, foram elaborados questionários que foram aplicados ao público frequentador das convenções *geek* sediadas pelos museus, a fim de identificar quem é este público, bem como suas motivações de modo mais quantitativo.

No que diz respeito a essa abordagem, buscou-se a execução de entrevistas direcionadas a equipe organizadora dos museus e das empresas produtoras dos eventos da cultura pop em Manaus, sendo estabelecidas perguntas semiestruturadas, priorizando sempre o conforto dos entrevistados para que se sentissem à vontade em relatar suas experiências e motivações.

Quanto aos fins, esta pesquisa caracteriza-se como exploratória e descritiva, pois procura apenas compreender o fenômeno existente por meio de levantamentos bibliográficos, sem alterar a realidade em questão. Os autores que trouxeram suporte para tanto, foram Severino, Gil e Cervo. Severino (2007, p.123) afirma que "a pesquisa exploratória busca apenas levantar informações sobre um determinado objeto, delimitando assim um campo de trabalho [...]. Na verdade, ela é uma preparação para a pesquisa explicativa."

Folha: 94

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

Para Gil (2010, p.27), “as pesquisas exploratórias têm como propósito proporcionar maior familiaridade com o problema, com vistas a torna-lo mais explícito ou a construir hipóteses.” Ainda segundo o autor, “as pesquisas descritivas têm como objetivo a descrição das características de determinada população. Podem ser elaboradas também com a finalidade de identificar possíveis relações entre variáveis.”

Cervo (2007, p.61), por sua vez, entende que,

> [...] a pesquisa descritiva observa, registra, analisa e correlaciona fatos ou fenômenos (variáveis) sem manipulá-los. Procura descobrir, com a maior precisão possível, a frequência com que um fenômeno ocorre, sua relação e conexão com outros, sua natureza e suas características.

Além disso, compreende que a pesquisa exploratória “[...] é normalmente o passo inicial no processo de pesquisa pela experiência e um auxílio que traz a formulação de hipóteses significativas para posteriores pesquisas.” (Cervo, 2007, p.61).

Em relação aos meios, as técnicas utilizadas para dar suporte a pesquisa compreendem levantamento bibliográfico e documental e pesquisa de campo.

Neste sentido, na etapa de levantamento bibliográfico e documental acerca dos temas Cultura, Cultura Pop, Espaços Museológicos e Culturais, foram consultados documentos cedidos pela direção dos museus, como a ata de visitações no Centro Cultural dos Povos da Amazônia, a fim de visualizar se os números de visitações sofreram alguma alteração nos períodos de realização de eventos e posteriores a estes; capítulo do *podcast* Zona Alternativa, onde foram entrevistadas duas integrantes do grupo de dança Nippacats, ambas descentes japonesas, onde relataram sobre as influências entre as culturas nipônica e manauara e suas relações mútuas; além disso, foram consultados trabalhos de conclusão de curso, artigos, dissertações, teses em bases de dados, consulta de livros; catálogos e revistas disponíveis na Biblioteca Pública do Amazonas; bem como buscas em alguns *sites*, como o Cultura do Am., onde foi possível encontrar artigos e fotografias dos eventos *geek* em Manaus ao longo dos anos, bem como o site A Crítica e G1; fóruns e *blogs* correlatos à temática, como por exemplo, o Jovem Nerd. As palavras-chave que foram utilizadas para a busca, foram: museus, espaços museológicos, espaços socioculturais, centros culturais, cultura, cultura pop; cultura *geek*; cultura *geek* e nerd; cultura nerd; cultura pop asiática; cultura pop oriental; *halhyu*. Após o levantamento, foi realizada uma triagem, a fim de filtrar o que poderia ser usado para fins desta pesquisa do que fugiria muito ao conteúdo proposto. Por fim, fez-se

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

necessário a realização de fichamentos com o intuito de organizar as informações inerentes à pesquisa.

Segundo Furasté (2006, p.34) é fundamental ter em mente que o estudo não deve ser uma mera cópia ou transposição de dados de diversos autores, mas um novo texto pessoal contento o ponto de vista, a opinião, a compreensão dos fenômenos relativos às mais diversas áreas do conhecimento do autor do trabalho. “Trata-se de um texto pessoal, único, inédito.”

Para Marconi e Lakatos (2009), a pesquisa bibliográfica tem por objetivo colocar o pesquisador em contato direto com tudo o que foi escrito, dito ou filmado sobre determinado assunto. Os autores afirmam ainda, que a descrição do que é e para que serve a pesquisa bibliográfica permite compreender que, se de um lado a resolução de um problema pode ser obtida através dela, por outro, tanto a pesquisa de laboratório quanto a de campo (documentação direta) exigem, como premissa, o levantamento do estudo da questão que se propõe a analisar e solucionar.

Segundo Severino (2007, p.112),

> No caso da pesquisa documental, tem-se como fonte documentos no sentido amplo, ou seja, não só de documentos impressos, mas sobretudo de outros tipos de documentos, tais como jornais, fotos, filmes, gravações, documentos legais. Nestes casos, os conteúdos dos textos ainda não tiveram nenhum tratamento analítico, são ainda matéria-prima, a partir da qual o pesquisador vai desenvolver sua investigação e análise.

A pesquisa de campo, por sua vez, segundo Ruiz (2002, p.50), “[...] consiste na observação dos fatos tal como ocorrem espontaneamente, na coleta de dados e no registro de variáveis presumivelmente relevantes para ulteriores análises.”

3.2 Definição da População e Amostra

A escolha da população e amostra visa representar o todo, neste caso, os frequentadores dos eventos *geek* em espaços museológicos, com o intuito de compreender suas características e motivações.

> O problema da amostragem é, portanto, escolher uma parte (ou amostra), de tal forma que ela seja a mais representativa possível do todo, e, a partir dos resultados obtidos, relativos a essa parte, Pode inferir, o mais legitimamente possível, os resultados da população total, se esta fosse verificada. O conceito de amostra é que a mesma constitui uma porção ou parcela, convenientemente selecionada do universo (população); é um subconjunto do universo (Marconi; Lakatos, p.112, 2011).

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

Neste sentido, a população desta pesquisa foi dividida em duas partes:

a) A primeira diz respeito ao público que respondeu aos questionários aplicados presencialmente e de forma *online* por meio do *Google Forms.* composta pela população residente em Manaus que costuma frequentar ou que foram ao evento nos dias de aplicação destes questionários, sendo priorizados os jovens que tivessem no mínimo 18 anos completos em diante, sem um limite de idade, tendo em vista que os eventos são frequentados por um público de faixa etária variada. A amostra foi selecionada utilizando um método de amostragem intencional, a partir dos visitantes que se mostraram dispostos a responder ao questionário.

Em relação ao tamanho da amostra, foram abordadas de forma aleatória 100 indivíduos presencialmente e quando aplicado *online,* foram obtidas respostas de 79 pessoas, resultando em uma amostra total de 179 frequentadores dos eventos. Para a aplicação dos questionários presenciais, apesar de ser disponibilizado um *tablet* para facilitar o acesso, alguns dos convidados a participar recusaram devido estar ocupados com outras atividades do evento. Nesse sentido, foram priorizados os sujeitos que se mostrassem mais disponíveis, a fim de evitar desconforto ou constrangimento aos demais.

b) A segunda parte da população definida para esta pesquisa, foi composta usando igualmente o método de amostragem intencional com seleção direcionada, sendo priorizados os organizadores de eventos do nicho da Cultura Pop *Oriental* e *Geek* na cidade de Manaus, que costumam realizar eventos em espaços públicos, como museus e centros culturais; e os diretores ou administradores responsáveis pelos espaços museológicos e centros culturais que sediam as convenções de cultura pop.

3.3 Instrumentos de Coleta de Dados

Em relação aos instrumentos de coleta de dados, foram utilizados:

a) Questionários via *Google Forms,* que foram aplicados presencialmente durante a 8ª edição do evento Universo *Geek* Museu, no Palacete Provincial; e *online* divulgado via *Instagram* em formato de enquete na ferramenta *Storie*, no dia seguinte da 7ª edição, sendo compartilhado pelo perfil da empresa executante Casa *Geek* 42, a fim de auxiliar em um maior alcance dos frequentadores, que se mostraram mais ativos e dispostos em participar de forma virtual usando a rede social do que no link direto do *google forms*;

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

Método de inclusão: foram incluídos todos os frequentadores residentes ou visitantes de Manaus, que estivessem presente em pelo menos uma das edições, com idade mínima de 18 anos, de todos os gêneros e que se mostrassem dispostos a participar da pesquisa.

Método de exclusão: foram excluídos os sujeitos menores de idade desacompanhados dos responsáveis ou que desistissem no meio da entrevista.

b) Execução de entrevistas semiestruturadas com os produtores culturais e administração dos espaços museológicos.

Método de inclusão: foram incluídos os organizadores de convenções *geek* de Manaus que costumam realizar eventos dentro dos espaços museológicos ou centros culturais; e equipe administrativa dos museus.

Método de exclusão: foram excluídos os organizadores de eventos privados e os de eventos públicos, mas que ainda não realizaram nenhuma atividade dentro de museus ou áreas afins, pois não era o foco desta pesquisa.

Por fim, a observação participante durante as edições dos eventos Universo *Geek* Museu e Série Encontro das Águas, executada no Teatro Amazonas, que gerou relatórios de campo para fins de registros dos eventos. Para a execução da observação participante, não houveram maiores dificuldades, uma vez que, enquanto membro integrante da comunidade *cosplay* e organização de eventos culturais, havia certo conhecimento e uma maior facilidade em transitar entre os participantes. No entanto, fez-se necessário adotar a perspectiva observacional da comunidade em geral que compõe os eventos, para compreender suas motivações, seus hábitos e como interagem entre si durante a temporada de convenções. Conforme as orientações de Oliveira (2022 *apud* Oliveira, R., p. 32, 2000), "que define o método da "observação participante", como a relação estabelecida entre pesquisador e os sujeitos pesquisados. O autor ressalta a importância do "olhar" (observar), "ouvir" (estabelecer diálogo com os informantes) e "escrever" ("fixar dados em bases escritas e pesquisáveis", na acepção de Geertz, 1989)."

3.4 Procedimentos de Análise

Para esta etapa, foi priorizado o método de análise de conteúdo, de forma qualitativa, a fim de compreender o significado profundo dos dados, identificando temas, padrões e tendências do cenário *geek* em Manaus.

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

A análise de conteúdo segundo Laurence Bardin é uma técnica de pesquisa que visa compreender e interpretar o significado de textos, imagens e outros tipos de dados. Bardin define a análise de conteúdo como "um conjunto de técnicas de análise das comunicações que utiliza procedimentos sistemáticos e objetivos de descrição do conteúdo das mensagens" (Bardin, 1977).

O autor destaca a importância de uma abordagem sistemática e objetiva na análise de conteúdo, que envolve a definição de categorias e a codificação dos dados de forma rigorosa e confiável. Ele também enfatiza a necessidade de considerar o contexto em que as mensagens são produzidas e recebidas.

Neste sentido, a análise foi realizada baseada nos dados coletados em conjunto com a bibliografia utilizada. Gil (2010, p. 67) compreende que, “A análise e a interpretação dos dados na pesquisa documental tende a variar conforme a natureza dos documentos utilizados. [...] os procedimentos podem se tornar muito semelhantes aos adotados nas pesquisas bibliográficas.”

A análise dos dados foi realizada em duas etapas: análise da pesquisa bibliográfica e análise da pesquisa de campo.

a) Pesquisa bibliográfica: a análise da pesquisa bibliográfica foi realizada mediante a seleção e avaliação de fontes bibliográficas relevantes. As fontes foram organizadas e sintetizadas para identificar padrões e temas. Foram selecionadas fontes bibliográficas relevantes para a pesquisa, incluindo livros, artigos acadêmicos, teses, dissertações, monografias de graduação e acesso a fóruns e *sites* correlatos aos temas. A seleção foi baseada na relevância do tema, na credibilidade da fonte e na data de publicação, priorizando as publicações mais atuais. As fontes foram avaliadas com base em critérios como a autoridade do autor, a metodologia utilizada e a contribuição para o campo de estudo. Além disso, foram utilizadas bases de dados acadêmicas como a Biblioteca de Teses e Dissertações – BDTD, Catálogo de Teses e Dissertações da CAPES e *Google* Acadêmico para garantir a acessibilidade e a atualidade das fontes.

As informações coletadas das fontes bibliográficas foram organizadas em categorias temáticas, como a definição de cultura pop, a cultura pop oriental, as convenções *geek* em Manaus e a influência da cultura pop nos museus. Em seguida, as informações foram sintetizadas em um quadro de análise, permitindo a visualização e a comparação dos dados.

A análise das fontes bibliográficas permitiu identificar padrões e temas recorrentes, como a importância da cultura pop na construção da identidade local e a influência da

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

globalização na cultura pop em Manaus. Além disso, foram identificadas lacunas na literatura atual, como a falta de estudos sobre a cultura pop em Manaus e a necessidade de mais pesquisas sobre o tema. Esses padrões e temas foram utilizados para orientar a coleta e análise dos dados da pesquisa de campo.

b) Os dados coletados foram analisados utilizando o método de análise do conteúdo, separados por categorias, a fim de compreender a ideia que os organizadores e administradores possuem em relação ao cenário *geek* em Manaus. Como identificam seu público e seus impactos na sociedade manauara.

Para a realização desta análise, buscou-se selecionar os dados a serem analisados, como transcrições de entrevistas ou observações, focando nos trechos da entrevista que pudessem responder as lacunas necessárias.

Neste sentido, priorizou-se em usar como base principalmente as falas e relatos dos entrevistados, como dados primários. Esses entrevistados foram:

Lígia Cruz e Guilherme Lestat da *Casa Geek 42*. Suas contribuições foram cruciais para entender a origem, desenvolvimento e dinâmica dos eventos de Cultura Pop Oriental e *Geek* em Manaus, especialmente o *Universo Geek Museu* (UGM). Eles também forneceram *insights* sobre a parceria com os espaços museológicos, a recepção do público e o crescimento do cenário Geek na cidade. A pesquisa de Cruz (2021), mencionada anteriormente no referencial teórico, também foi referenciada aqui com base em sua experiência e pesquisa sobre o UGM;

Átila Simonsen, CEO do 1 Minuto Nerd. Suas entrevistas forneceram uma perspectiva sobre o início da cultura nerd e *geek* em Manaus, a motivação para realizar eventos em espaços museológicos, incluindo o Festival *Tupinanquim* e o impacto desses eventos na sociedade, incluindo a possibilidade de despertar o interesse pela ciência e pela cultura em geral;

Participante 1 e Participante 2, membros da equipe administrativa do Palacete Provincial. Suas falas foram importantes para compreender a visão da gestão do museu em relação à realização dos eventos *Geek*, a contribuição desses eventos para o Palacete, como a atração de novos públicos, e a percepção sobre o interesse dos visitantes pelas exposições do museu durante os eventos;

José Marques, Diretor do Centro Cultural dos Povos da Amazônia (CCPA). Sua contribuição se deu ao explicar a parceria do CCPA com os organizadores de eventos Geek,

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

como a Casa Geek 42 para o evento Povos Criativos, a receptividade do público a essas atividades, e o papel do centro cultural em promover diversas manifestações culturais;

Elizabeth Catanhede, Diretora do Teatro Amazonas. Sua contribuição foi fundamental para compreender a perspectiva da gestão de um dos espaços museológicos estudados em relação à incorporação da Cultura Pop em sua programação, o acolhimento do público a essa iniciativa e o impacto dessa abertura na própria instituição e na sociedade manauara;

Igor Falcão, co-criador da *Empire Dioramas* e produtor cultural. Sua participação trouxe a perspectiva de um produtor cultural do cenário *Geek* de Manaus, incluindo a colaboração com eventos como o "Encontro das Águas" no Teatro Amazonas, a percepção sobre o crescimento da cultura pop na cidade e o interesse do público em ver a cultura pop em espaços de patrimônio público.

Para fins de esclarecimento, destaca-se que os nomes dos produtores culturais não foram omitidos a pedido deles, com exceção dos participantes 1 e 2 que participaram da entrevista no Palacete Provincial.

Além dos entrevistados, tomamos como base outros autores na discussão e análise dos resultados para interpretar os dados coletados à luz de conceitos teóricos e estudos existentes:

Cruz (2021), como mencionado anteriormente;

Leindecker (2022): A pesquisa de Leindecker, intitulada "*Cultura nerd em espaços museológicos: uma análise da exposição quadrinhos do MIS São Paulo"*, busca discorrer acerca da exposição Quadrinhos realizada pelo Museu da Imagem e do Som – MIS, de São Paulo, em 2018. A autora investiga como o Museu realiza a seleção e comunicação do conteúdo a ser exposto, bem como as estratégias escolhidas para sua realização. Leindecker defende o crescimento da cultura nerd e seu reconhecimento como patrimônio cultural em áreas distintas, tomando como exemplo, os museus. Afirma ainda que o MIS São Paulo é um agente ativo na propagação da cultura nerd baseado nas atividades que costumam ser realizadas a partir desse nicho;

Menezes, por sua vez, em sua pesquisa "*Lugares de sociabilização dos jovens nerds na cidade de Manaus*", realizada em 2022 aborda os lugares em que o público nerd da região se concentra para realizar suas práticas e sociabilizar. A autora analisa sob uma perspectiva histórica, social e geográfica para compreender sua abrangência territorial;

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

Oliveira procura compreender em sua pesquisa de 2019, intitulada "*Interpretação do patrimônio: uma análise dos atrativos culturais do centro histórico de Manaus/Am*", quais recursos do patrimônio são utilizados pelos atrativos culturais do Centro Histórico de Manaus. Em meio a patrimônios distintos, estuda o Palacete Provincial, um dos objetos desta pesquisa;

Merli (2022): Seus estudos sobre a popularização científica por meio de canais como o Nerdologia ajudaram a contextualizar o interesse do público jovem pela cultura *Geek* como uma forma de aprendizado e entretenimento, e a importância de tornar o conhecimento acessível.

Bicca et al. (2013): Sua discussão sobre a evolução dos termos "nerd" e "*geek*" contribuiu para compreender as nuances e a identidade da comunidade estudada.

Santos (2022 apud Galvão, 2009; Oliveira, 2016): Sua pesquisa de campo sobre a identidade geek auxiliou na compreensão dos interesses e da estética da comunidade.

Pinheiro (2005): Sua reflexão sobre a importância de espaços alternativos para resgatar o interesse pela cultura oral contribuiu para a discussão sobre o papel dos espaços museológicos na promoção de diversas formas de cultura.

Varela e Barbosa (2013): Suas reflexões sobre o papel de arquivos, bibliotecas e museus como agentes de universalização do conhecimento e a importância da mediação cultural foram utilizadas para fundamentar a discussão sobre o potencial dos museus em dialogar com a cultura pop e atrair novos públicos. A menção a Vygotsky, dentro da citação de Varela e Barbosa também contribuiu para entender a importância dos espaços de troca coletiva para o desenvolvimento mental e a construção de significados, relacionando-se aos eventos Geek.

Braga (2009): Seu livro sobre o Palacete Provincial forneceu o contexto histórico e a descrição das diversas funções do edifício ao longo do tempo, ajudando a entender sua relevância cultural e seu papel atual.

Borges Junior (2016): Sua reflexão sobre a necessidade de corrigir narrativas que marginalizam certas expressões culturais foi utilizada nas considerações finais para enfatizar a importância da inclusão da cultura pop nos espaços museológicos.

Alves (2020): Sua obra "O museu, memória e história" contribuiu para reforçar o papel dos museus como espaços de memória e identidade, conectando-se à discussão sobre a legitimação da cultura Geek nesses espaços.

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

Em suma, a análise e discussão dos resultados se construíram a partir da articulação entre os dados empíricos coletados em campo (principalmente as entrevistas) e o diálogo com autores de diversas áreas, como estudos culturais, museologia, comunicação e estudos da cultura pop, permitindo uma interpretação aprofundada do fenômeno investigado e o alcance dos objetivos da pesquisa.

Antes de adentrarmos na análise e discussão dos resultados sobre os eventos que compõem o cenário *geek* em Manaus, faz-se necessário apresentar um breve histórico acerca dos espaços museológicos e centros culturais que os sediam.

3.4.1 Teatro Amazonas

O Teatro Amazonas, localizado no centro histórico de Manaus, é conhecido por ser um dos maiores patrimônios culturais do Brasil. “Considerado o cartão postal de Manaus, o Teatro se configura como a edificação mais relevante e icônico atrativo da cidade, recebendo uma quantidade bastante elevada de visitantes e espectadores, conforme dados do Portal Cultura são estimadas 288 mil pessoas ao ano” (Oliveira, S., 2019, p.51).

Figura 33 - Teatro Amazonas

Fonte: iSotck, 2017.

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

Construído durante o ciclo da borracha, no final do século XIX, o Teatro é um exemplo da riqueza e da opulência que caracterizaram essa época de prosperidade econômica na região. Segundo o antigo governador Amazonino Mendes, em entrevista cedida para fins de compor a biografia do Teatro Amazonas, relata:

> O Teatro Amazonas é símbolo de uma época muito importante para a Amazônia na história socioeconômica brasileira denominada "Áureos Tempos da Borracha". Construído no final do século XIX, transformou-se num verdadeiro templo de Arte e Cultura, uma maravilha reverenciada nos quatro cantos do mundo. Seu diferencial é caracterizado por ser um Teatro Museu pois, abriga boa parte da história do Amazonas. (Teatro, 2017)

Com uma arquitetura neoclássica inspirada nos grandes teatros europeus, o Teatro Amazonas é um espaço majestoso que reflete a grandiosidade da época em que foi construído. Sua fachada imponente, com colunas e arcos, é um convite à entrada em um mundo de arte e cultura. O interior do teatro é igualmente impressionante, com um salão de espetáculos que pode acomodar até 700 pessoas.

> Com projeto arquitetônico de autoria do Gabinete Português de Engenharia e Arquitetura de Lisboa, o Teatro Amazonas é marco histórico do desenvolvimento socioeconômico e cultural de um período de fausto que, após 121 anos passados, desde sua inauguração em 31 de dezembro de 1986, permanece imponente e acolhe entre suas colunas além de diversos corpos artísticos, a Filarmônica do Amazonas e um dos maiores Festivais de Ópera do mundo.
>
> Idealizado pelo deputado provincial Antônio José Fernandes Júnior, um apaixonado pelas artes, o Teatro Amazonas foi concebido pela determinação de se construir uma referência artística no coração da selva amazônica, sob a influência do período cultural cosmopolita francês, a Belle Époque, em alta em 1871. Numa época em que Manaus ostentava prédios e edificações luxuosas e se destacava como uma das cidades mais ricas do mundo, sob as graças do apogeu do extrativismo da Hevea brasilienses – a borracha ou látex -, o qual alimentava o sonho do deputado em torna-la a capital cultural do Brasil. O visionário governador Eduardo Gonçalves Ribeiro foi decisivo na concretização da obra monumental. (Teatro, 2017)

O Teatro Amazonas foi inaugurado em 1896, durante o governo de Eduardo Ribeiro, e rapidamente se tornou um centro de cultura e entretenimento na cidade. Ao longo dos anos, o teatro recebeu inúmeros artistas e companhias de teatro, ópera e música, tanto nacionais quanto internacionais. Nos dias atuais, o Teatro Amazonas é reconhecido como um dos principais patrimônios culturais do Brasil e é considerado um dos mais importantes teatros da América Latina. Segundo Denilson, Secretário de Cultura do Estado do Amazonas sobre o Teatro,

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

> [...] ainda hoje, esse grande monumento lírico, carrega um quê de devaneio, com o que atrai e encanta visitantes e artistas de todas as partes do mundo.
>
> Graças a esse encanto, a casa lírica símbolo do Amazonas se tornou uma referência mundial, ao lado de outras como Ópera Garnier de Paris ou Scala de Milão. Tudo contribui para o fascínio: da pintura do teto da plateia, a qual imita a base da Torre Eiffel, à inesperada cúpula com as cores da bandeira nacional.
>
> Também colaboram para o magnetismo do Teatro Amazonas os grandes nomes que passaram pela casa – inclusive as lendas. Luciano Pavarotti estava convencido que o grande Enrico Caruso havia cantado aqui e fez questão de experimentar a acústica famosa da casa. Caruso, todavia, jamais pisou no palco do teatro amazonense.
>
> Por outro lado, inúmeros outros artistas o fizeram: Roger Waters, Heitor Villa-Lobos, José Carreras, Bibi Ferreira, Roberto Carlos, Spice Girls e White Stripes são alguns nomes no hall da fama do Teatro Amazonas. Além, é claro dos grandes nomes do circuito amazonense, como Teixeira de Manaus, Zezinho Corrêa, Eliana Printes e muitos outros.
>
> Aos 121 anos, o Teatro Amazonas é reconhecido ainda como uma das mais bem equipadas casas de espetáculos do Brasil, com estrutura e equipe técnica que o tornam apto a receber espetáculos de todos os gêneros, de pequeno, médio e grande portes. E também os visitantes, que confirmam a casa lírica como principal atração da capital amazonense nos sites de turismo.
>
> O Teatro Amazonas, enfim, é feito não só de tijolos e materiais nobres vindos da Europa. É também feito de talentos, memórias e afetos de todos aqueles que emprestaram e emprestam suas histórias para compor este grande templo das artes da Amazônia! (Teatro, 2017)

Sua importância cultural e histórica foi reconhecida pela UNESCO, que o declarou Patrimônio da Humanidade em 2007. Além de sua importância cultural, o Teatro Amazonas também é um símbolo da cidade de Manaus e da região amazônica. Ele representa a riqueza e a diversidade da cultura local e é um ponto de encontro para a comunidade, que se reúne para assistir a espetáculos e eventos culturais.

Embora tenha sido criado em outrora pensando na "cultura elitista", hoje o Teatro Amazonas é um dos prédios históricos que legitima a Cultura *Geek*. O local já foi sede de grandes espetáculos temáticos deste universo, como as várias edições da Série Encontro das Águas, sejam relacionadas a Cultura Pop Norte-Americana ou Nipônica. Neste sentido, percebe-se que o Teatro, tem se colocado em um local cada vez mais atrativo e acessível aos jovens, visto que "os patrimônios enquanto bens representativos de uma cultura, devem estar sempre acessíveis a população, objetivando gerar conhecimento e criar vínculos entre as pessoas e a cultura" Oliveira, S. (2019 p.20 *apud* Ministério do Turismo, 2010).

No que diz respeito ao seu espaço museológico, que costuma frequentemente ser aberto a visitações guiadas, a autora (2019) segue explicando que as visitas são conduzidas por funcionários qualificados que atuam como guias, garantindo uma experiência enriquecedora e segura para os visitantes. Com duração média de 40 a 50 minutos, as visitas seguem um roteiro pré-estabelecido, permitindo que os visitantes apreciem o acervo

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

histórico e cultural do teatro. No entanto, pesquisadores previamente agendados podem ter acesso às dependências do teatro sem a necessidade de acompanhamento, permitindo uma exploração mais aprofundada e autônoma do espaço. O Teatro Amazonas é um espaço cultural que mantém sua função original como teatro desde sua criação, diferentemente de outros locais da cidade que foram adaptados para novos usos. Ao longo do ano, o teatro oferece uma programação diversificada de eventos artísticos, incluindo espetáculos de dança, música e teatro, além de servir como palco para eventos locais e festivais. Além disso, seu museu apresenta um acervo rico e histórico que conta a história da região, da construção do teatro e de sua arquitetura, oferecendo uma visão que remonta a história da cultura local, como pode ser observado na figura 55.

Com relação aos eventos que foram recebidos pelo Teatro ao longo dos anos, estiveram presentes em sua lista, o Festival Amazonas de Jazz; Festival Amazonas de Dança; Festival Amazonas de Música; Festival de Teatro da Amazônia; *Amazonas Film Festival*, Série Guaraná, da Orquestra Amazonas Filarmônica; Segundas no Palco, com artistas locais, dentre outras diversas. Para este estudo será destacado o espetáculo *geek* Série Encontro das Águas.

Figura 34 - Museu do Teatro Amazonas: camarim do início do século XX

Fonte: Pizaia, 2015.

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

3.4.2 Palacete Provincial

Nesta subseção será narrado um breve histórico do Palacete Provincial, bem como suas transformações e papéis desempenhados ao longo dos anos até os dias atuais, tendo por fim o recorte de suas atividades atuais no cenário da cultura pop oriental e *geek*.

O edifício conhecido hoje como Palacete Provincial, localizado na Praça Heliodoro Balbi, no centro histórico de Manaus, tem sua construção datada em 1861, inicialmente tendo sido construída como residência particular do então capitão da Guarda Nacional e vereador da Câmara Municipal de Manaós, Custódio Pires Garcia. Não muito tempo após sua morte, o prédio denominado Palacete Garcia, fora vendido. No período de administração do presidente José Bernardo Michilles, 1867, o prédio foi efetivamente comprado e se deu início às obras que inicialmente, o transformariam, no Paço Municipal e que o definiriam como Palacete Provincial.

Figura 35 - Palacete Provincial

Fonte: Prefeitura de Belém, 2023.

> Ao comprar o Palacete, segundo anuncia em seu Relatório de novembro daquele ano, vislumbrava instalar a Tesouraria Provincial, desalugando o prédio particular em que aquela repartição se encontrava instalada, e também, com a pompa devida, pela primeira vez, dar uma sede para a Assembléia Lesgislativa Provincial que continuava em casa alugada. (Braga, p.21).

Apesar da urgência, as obras se desenvolveram lentamente devido à crise econômica que se instaurava na época. Além disso, haviam outras prioridades como construções públicas e investimentos na área da saúde. Assim, “a obra transformou-se em obrigação do

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

governo" (Braga, 2009, p.23). Deste modo, a obra só veio dar continuidade com prioridade três anos mais tarde, pois

> O ano de 1869 foi um pouco melhor para a administração financeira provincial. Para enfrentar as dificuldades o governo incentivava a olaria, a fábrica de sabão, a extração de óleos vegetais, a aguardente, o açúcar, a criação de gado vacum. (Braga, 2009, p.24).

Nos anos que se seguiram, as obras revezaram entre paralisação e retomada conforme as prioridades governamentais. No ano de 1873, segundo Braga (2009), o prédio estava finalmente pronto, porém, ainda haviam algumas alterações a serem feitas, bem como preparo de mobília. Desta forma, o prédio "em 25 de março de 1874 ele foi declarado devidamente concluído, [...]. Mesmo ainda sem ter sido inaugurado, nele se instalaram o Liceu Provincial e a Biblioteca Pública, desde dias de novembro de 1873, a Assembléia Provincial e a Repartição das Obras Públicas, logo em seguida" (Braga, 2009, p.27). As obras se seguiram nos anos próximos, conforme as necessidades que surgiam.

> Concluído e entregue ao serviço público ainda com necessidade de pequenos acabamentos, logo depois de inaugurado, em fevereiro de 1876, foram realizados serviços de colocação de bandeiras e trancas de ferro nas portas e janelas do edifício. Em 1880 foram realizadas outras obras de melhoramento e pequenas reformas, serviços que se repetiram em 1884, ainda ao tempo do Império. (Braga, 2009, p. 28).

Após várias reformas e mandatos, o Palacete foi finalizado por João José de Freitas Guimarães, segundo Braga (2009, p.28), "um misto de político e empreiteiro como muitos outros que existiam à época". Ainda que tenha sido concluído, meses antes de sua inauguração, um incêndio em torno do prédio chamou a atenção na época. Ainda que não prejudicado o edifício em si, "O incêndio chegou a ser assustador, porque mesmo de longe do local, podia ser vista a nuvem de fumaça, afinal, embora quase todo ocupado, o prédio ainda não havia sido inaugurado. [...] Foi um grande alarme", conforme relata Braga (2009, p.29).

> A inauguração deve ter sido um marco político e social na pacata cidade de Manáos, sobretudo porque deve ter reunido a nata da política e das letras, da engenharia e dos serviços públicos, visto que o prédio passou a servir logo às diversas repartições importantes da época. Era também, na verdade, o primeiro Palacete com forma e condições de palácio na província amazonense que, desde seus primeiros dias de vida autônoma, conferia tal título a pequenas casas e sobrados. (Braga, 2009, p.30).

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

Nos anos seguintes, as mudanças continuaram, até que em 2002, o prédio foi transferido para a Secretaria de Estado da Cultura – SEC. Apesar disso, até chegar a esse destino, o edifício ainda serviu como base para a Sede do Batalhão Militar do Estado, com as funções republicanas da época. Os marcos oficiais ainda podem ser observados até os dias atuais em frente à fachada do prédio. As principais obras que vieram a partir disso datam 1862-96, pelo governo Eduardo Ribeiro; 1898-1900, pelo governo José Cardoso Ramalho Júnior; em 1904-08, por Constantino Nery; em 1926-29, na presidência de Dr. Ephigênio Ferreira de Salles.

A partir de 1930, já na administração de Álvaro Maia, o edifício se tornou sede da Escola Normal e Grupo Escolar. Neste sentido as obras continuaram em andamento conforme as necessidades de ajustes iam surgindo; em 1942, sob comando de Getúlio Vargas, no entanto, o prédio volta a ser base do serviço militar.

Ainda segundo os relatos de Braga (2009), nos anos que sucederam, o prédio continuou passando por mudanças e reformas, perpassando por lideranças de personalidades como Gilberto Mestrinho (1959-62), Plínio Coelho (1962-64), João Walter de Andrade (1971-74), seguido do segundo mandato de Mestrinho, dessa vez em 1983-86, buscando realizar a ampliação do edifício, que tiveram continuidade nos mandatos seguintes até chegar a administração de Eduardo Braga, que em seu segundo mandato, realizou novas obras em 2007-10.

Conforme observado nos registros ao longo dos anos, nota-se que o Palacete Provincial possui grande importância enquanto patrimônio cultural amazonense, pois nos remete a feitos que datam desde o Império até os dias atuais. Deste modo, para uma melhor compreensão e visualização do leitor, buscou-se apresentar no quadro as funções e usos que foram designados ao edifício ao longo de sua existência:

Quadro 5 - Uso e atribuições do Palacete Provincial ao longo da história

Secretarias e Órgãos do Governo
Assembleia Provincial, Tribunal do Juri, Tesouraria e Recebedoria da Província, Câmara Municipal, Diretoria de Obras Públicas, e sala para audiências dos diversos juízes da capital.
Sede do Governo local.
Assembleia Legislativa Provincial e Liceu da Província
Sede Oficial do Presidente e local de recepções oficiais.
Tesouro da Fazenda e Batalhão Militar.
Congresso Constituinte do Amazonas
Sede da primeira eleição indireta para os cargos de governador e vice-governador do Estado do Amazonas
Sede do Quartel Militar do Batalhão Policial do Amazonas
Escola

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

Sede da Polícia Militar
Sede dos Bombeiros
Escola Normal
Instituto de Educação do Amazonas
Grupo Escolar Barão do Rio Branco
Quartel Militar e Presídio
Museu do Estado
Entregue a Secretaria de Cultura do Estado – SEC

Fonte: Elaboração própria a partir dos dados apresentados no livro Palacete Provincial, de 2009.

Após debates diversos acerca do destino do Palacete Provincial, devido à alta pressão para venda e propostas de compras para idealizações de transformá-lo em propriedade privada, foi recomendado à autoridade da época, professor José Lindoso (1979-82) um maior cuidado sobre o patrimônio histórico por meio do Conselho Estadual de Defesa do Patrimônio Histórico, tendo em vista o tombamento de bens de interesse cultural no Estado.

> Em razão disso foram tombados vários imóveis na cidade de Manaus, especialmente, em razão do acelerado processo de expansão urbana e pressão imobiliária [...].
> [...]
> Neste sentido foi expedida a Portaria n.01/1980, homologada pelo Decreto 4.817, de 6 de dezembro de 1980.
> Na justificativa apresentada pelo autor na ocasião, na qualidade de Secretário do Conselho e do Gabinete do Vice-Governador, ficou assentado,
> *Trata-se de bem de interesse para a paisagem tradicional da cidade de Manaus, possivelmente um dos mais antigos edifícios de porte levantado ainda na capital da província, em derredor do qual transcorreram fatos memoráveis da história política e social do Amazonas e que serviu a inúmeros órgãos públicos. Nota-se que está integrado à paisagem urbana anterior à República, e compõe agradável conjunto com o Ginásio Amazonense Pedro II, as Praças de Heliodoro Balbi e Roosevelt, os cines Guarany e Politheama e a Fábrica Bijou, especialmente.*
> *Por tudo isso e pela própria história que o edifício abriga, em si e pela corporação militar, deve ser preservado e defendido pelo poder estadual como bem de interesse para o patrimônio histórico estadual.* (Braga, 2009, p.62-63, grifo do autor)

Após a entrega do prédio à SEC, foram realizadas novas reformas, pois o edifício estava bastante desgastado e em estado de abandono. “Com a realização das obras consolidou-se a posse e o uso do prédio pela Secretaria de Estado e Cultura, conforme projeto determinado pelo governador Eduardo Braga que visa a valorizar os acervos artísticos e referenciais do Estado, sem excluir a história da corporação militar” (Braga, 2009, p.49). Após a posse do Palacete enquanto espaço de memória e cultura, uma equipe completa integrou o plano de restauração do prédio, contando com um grupo técnico renomado que

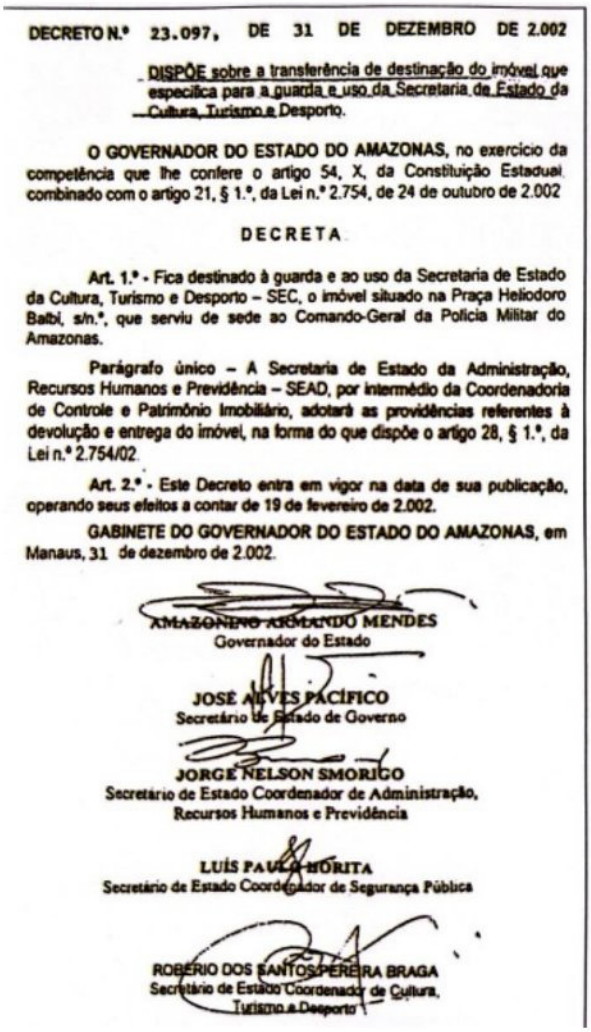
A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

realiza trabalhos em edifícios históricos na cidade há bastante tempo, contando com a supervisão da Arquiteta Regina Lobato e outros grandes nomes do campo do restauro.

Conforme pode-se observar ao longo deste recorte histórico, o Palacete recebeu em suas acomodações grandes personalidades e atribuições que foram fundamentais para a história e memória do povo amazonense.

Figura 36 - Documento de transferência do Palacete Provincial para a Secretaria de Estado da Cultura, Turismo e Desporto



DECRETO N.º 23.097, DE 31 DE DEZEMBRO DE 2.002

DISPÕE sobre a transferência de destinação do imóvel que especifica para a guarda e uso da Secretaria de Estado da Cultura, Turismo e Desporto.

O GOVERNADOR DO ESTADO DO AMAZONAS, no exercício da competência que lhe confere o artigo 54, X, da Constituição Estadual combinado com o artigo 21, § 1.º, da Lei n.º 2.754, de 24 de outubro de 2.002

DECRETA

Art. 1.º - Fica destinado à guarda e ao uso da Secretaria de Estado da Cultura, Turismo e Desporto – SEC, o imóvel situado na Praça Heliodoro Balbi, s/n.º, que serviu de sede ao Comando-Geral da Polícia Militar do Amazonas.

Parágrafo único – A Secretaria de Estado da Administração, Recursos Humanos e Previdência – SEAD, por intermédio da Coordenadoria de Controle e Patrimônio Imobiliário, adotará as providências referentes à devolução e entrega do imóvel, na forma do que dispõe o artigo 28, § 1.º, da Lei n.º 2.754/02.

Art. 2.º - Este Decreto entra em vigor na data de sua publicação, operando seus efeitos a contar de 19 de fevereiro de 2.002.

GABINETE DO GOVERNADOR DO ESTADO DO AMAZONAS, em Manaus, 31 de dezembro de 2.002.

AMAZONINO ARMANDO MENDES
Governador do Estado

JOSÉ ALVES PACÍFICO
Secretário de Estado de Governo

JORGE NELSON SMORIGO
Secretário de Estado Coordenador de Administração, Recursos Humanos e Previdência

LUÍS PAULO BORITA
Secretário de Estado Coordenador de Segurança Pública

ROBÉRIO DOS SANTOS PEREIRA BRAGA
Secretário de Estado Coordenador de Cultura, Turismo e Desporto

Fonte: Braga, 2009.

Na contemporaneidade,

> As novas funções do *Palacete Provincial* são destinadas pelo governador Eduardo Braga ao determinar a completa e primeira restauração do prédio desde o início de sua construção em 1861, são igualmente importantes e dignificantes como a própria história da cidade. Estão consentâneas com o século 21 no qual a educação, as letras e as artes formam ao lado da biodiversidade e da defesa da natureza e do meio ambiente, o cenário representativo do progresso.

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

> A reunião de acervos e coleções de arte e referenciais da identidade do povo amazonense, e o restabelecimento das linhas mais originais do prédio e do título de *Palacete Provincial* retomam o fio da história e reconstroem as relações da população amazonense inclusive com o espaço urbano em que o prédio está inserido e que vinha sendo destruído.
>
> Nele estão instalados os museus de Numismática Bernardo Ramos, iniciado antes de 1900; a Pinacoteca do Amazonas, criada através do Decreto Lei n.º 233 de 18 de junho de 1965; o Museu Tiradentes, começando em 1984; o Museu da Imagem e do Som, organizado a partir de 1999 e inaugurado em 6 de novembro de 2000; e o Museu de Arqueologia, o gabinete histórico do comandante da Polícia Militar que agora se instalam (2009). (Braga, 2009, p.72-73).

Deste modo, percebe-se que enquanto centro de memória, o Palacete Provincial conta a história de seu povo e cultura ao longo do tempo, se abrindo para novas práticas conforme a demanda. Neste sentido, a última década foi decisiva para a recepção e disseminação de novas culturas, como é o caso da Cultura Pop Oriental, Geek e Nerd em Manaus, como poderá ser compreendido na subseção a seguir.

3.4.3 Centro Cultural dos Povos da Amazônia

O Centro Cultural dos Povos da Amazônia – CCPA, fica localizado no bairro Distrito Industrial, em Manaus. É conhecido por ser um espaço regional dedicado à cultura, onde é possível encontrar além de espaço para eventos, salas temáticas, memorial, a biblioteca Mário Ypiranga, o Museu Homem do Norte e uma arena para espetáculos. O local como centro cultural foi inaugurado em 2007 e desde então funciona através de visitas guiadas para todos os públicos, nativos ou turistas.

O Centro Cultural abriga uma variedade de atividades e eventos que refletem a complexidade da cultura amazônica. Entre essas atividades, destacam-se exposições de arte, apresentações de música e dança, oficinas de artesanato e outras manifestações culturais. Além disso, o CCPA também é um espaço para a realização de debates, seminários e *workshops* sobre temas relacionados à cultura, história e meio ambiente da Amazônia.

> Inaugurado em 21 de maio de 2007, o Centro Cultural dos Povos da Amazônia (CCPA) é um espaço que visa valorizar, fomentar e disseminar as informações sobre os países da Amazônia Continental, formada por Bolívia, Brasil, Colômbia, Equador, Guiana, Peru, Suriname, Venezuela e a Guiana Francesa. Para além de sua temática, é um local para acolher as expressões artísticas e científicas.
>
> O CCPA disponibiliza à população algumas áreas para eventos e convenções. Dentre elas está o Espaço Rio Amazonas, uma plenária oval que possui em seu centro uma Cúpula de Projeções. Este espaço possui 36 lugares fixos e pode atingir uma plateia de até 250 lugares. Outra área de eventos é o Auditório Gabriel Gentil

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

> com capacidade para 70 pessoas sentadas, com projeção e sonorização ambiente. O equipamento cultural conta ainda, em sua área externa, com uma ampla Arena de Espetáculos projetada para receber 17 mil pessoas sentadas e um Hall que pode ser utilizado em diversas tipologias de eventos (Cultura do Am, [s.d.].)

Uma das principais características do CCPA é a sua capacidade de reunir diferentes expressões culturais da região amazônica, proporcionando um panorama amplo e diversificado da cultura local. Isso inclui a apresentação de manifestações culturais de diferentes povos e comunidades da Amazônia, como os povos indígenas, os ribeirinhos e os caboclos.

Figura 37 - Centro Cultural dos Povos da Amazônia

Fonte: Cultura do Am, 2024.

O CCPA desempenha ainda um papel importante na promoção da arte e da cultura amazônica, oferecendo oportunidades para artistas locais e regionais exporem suas obras e compartilhem suas experiências. Além disso, o centro cultural também é um espaço para a formação e capacitação de novos talentos, oferecendo cursos e oficinas em diversas áreas artísticas. Neste sentido, iremos explorar o evento Povos Criativos, realizado nas acomodações do CCPA.

No próximo capítulo serão apresentados os eventos que compõem o cenário da cultura pop oriental e *geek* dentro dos espaços museológicos presentes nesta seção, bem como a discussão dos resultados e análise da pesquisa de campo.

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

4 DISCUSSÃO E ANÁLISE DOS RESULTADOS

Este capítulo apresenta a análise dos resultados obtidos nas pesquisas bibliográficas e de campo realizadas sobre os eventos de Cultura Pop Oriental e *Geek* que ocorrem nos espaços museológicos e culturais em Manaus, especificamente no Teatro Amazonas, Palacete Provincial e Centro Cultural dos Povos da Amazônia. A análise dos resultados é fundamental para entender como os participantes constroem e negociam significados em torno da cultura pop, bem como para identificar padrões e temas recorrentes nos dados coletados.

Os resultados da análise serão discutidos em relação às teorias e conceitos apresentados na revisão da literatura, permitindo uma compreensão mais profunda da cultura pop em Manaus e suas implicações para a sociedade local. Além disso, os resultados obtidos por meio das entrevistas e questionários também serão utilizados para responder às questões de pesquisa e objetivos estabelecidos no início da pesquisa.

4.1 A Cultura Pop Oriental e *Geek* em Manaus: manifestações transculturais

Como observado anteriormente no capítulo que aborda os conceitos de Cultura e Cultura Pop, percebe-se que a cultura pop está em constante transformação, ao sofrer influências do meio em que está inserida. Neste sentido, faz-se necessário compreender como este nicho se desenvolveu e se adaptou as práticas manauaras. Para compreender a evolução do cenário aqui, utilizamos parte das entrevistas com os produtores culturais Átila Simonsen – CEO do *1 Minuto Nerd* e Guilherme Lestat – CEO da *Casa Geek 42*, ambos veteranos neste eixo.

Guilherme Lestat, além de criador da empresa Casa *Geek*, também integra uma banda cover de aberturas de animes e mídias japonesas, chamada *Kyuubi,* é *cosplayer* e trabalha como produtor cultural há alguns anos, mesmo antes de fundar sua própria empresa. Lestat é uma personalidade popularmente conhecida no cenário *geek* em Manaus, sendo referência para muitos, pois participou da criação dos primeiros eventos de cultura pop na cidade, mesmo antes da nomenclatura *geek* entrar em uso. Durante a entrevista, foi solicitado à Lestat que contasse um pouco de sua trajetória neste cenário.

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

> *Eu sou fã da cultura oriental desde pequeno, já assistia, quando passava na televisão, Jaspion, Shinjima, Tokusatsu, depois veio Cavaleiros do Zodíaco aí eu comecei a realmente me interessar pela Cultura Oriental. Fui procurando meios de aprofundar um pouquinho mais, né. Tinha amigos também que são descendentes japoneses, a mãe dele ia pro Japão, trazia fitas cassete, por exemplo, fita VHS, a gente assistia, por exemplo, tudo em japonês, sem legenda nenhuma, aqueles filmes do Dragon Ball, tudinho, assistia antes de passar na televisão brasileira. Aí, nisso, teve uma revista, uma revista chamada Animax, se não me engano é volume 16, que eu tava até procurando há um tempo atrás e lá nessa revista tinha um desenho de uma pessoa daqui de Manaus. Aí, na época, tinha lá o nome da pessoa e o endereço. Aí, na curiosidade, querendo fazer amigos, fui e encontrei com ela, que é a Lisandra também. Mas, antes disso, na época tinha esse negócio de troca de cartas, eu trocava cartas com várias pessoas do Brasil todo que também gostavam de anime, filmes séries, essas coisas, e a gente fez várias amizades, então ela perdura até hoje, tem pessoas que eu acabo conversando da época ainda no Instagram, a gente se conhece. E, nisso, eu conheci a Lisandra, que é daqui de Manaus também, ela tinha ela e mais duas amigas, que elas estavam organizando um evento, que é um evento de 1999, que é o EFAM, é um encontro de fãs de anime e mangá do Amazonas, que foi feito no Sesc, lá do centro. E foi em 99 [...] Que foi o primeiro evento de cultura, foi um evento Geek, mas mais voltado para o mundo Otaku mesmo. Na época teve exposição de desenhos, teve exibição de anime, teve bate-papo, foi mais aquela coisa bem simples mesmo, o primeiro evento era tudo mato, como dizem. E, após isso, eu fiz parte da coordenação do Bakudan, eu conheci o evento, acabei entrando na organização também, a parte de produção eu apresentava junto, na época eu apresentava com a Bio, com a Bio Cruz, e participei de outros grupos, como o LAC, que é a Liga Amazonense de Cosplay, e depois fiz parte do Anime Jungle, na época do primeiro Anime Jungle, também tem registro lá no Youtube, do primeiro Anime Jungle. E nisso fui seguindo, nessa parte de fazer parte de organização de evento, [...].* (Entrevista nº8).

Conforme pode ser observado em seu relato, sobre o início do cenário *geek* em Manaus, Lestat remonta a uma época onde o acesso a outros indivíduos com gostos em comum era difícil, pois o segmento da cultura pop era pouco conhecido e divulgado, realidade que foi modificada pouco a pouco até chegar ao que conhecemos hoje.

Boa parte desta dificuldade em desenvolver comunidades maiores com gostos em comum se deve à época, onde a comunicação era quase inexistente em meios virtuais. Como narra Lestat em entrevista, a comunicação e desenvolvimento de laços com outros entusiastas, dependia de meios como cartas, telefonemas ou trocas que aconteciam presencialmente nos poucos eventos que existiam. A chegada de novos meios de comunicação como as mídias e redes sociais, trouxeram uma visibilidade em um nível nunca visto ou imaginado para a comunidade *nerd* daquela época, pois permitiu que mais entusiastas soubessem da existência dos eventos que até então não possuíam um grande alcance em suas publicidades. Assim, percebe-se que os admiradores da cultura pop, ao saber da existência de convenções que lhes permitissem ser eles mesmos publicamente, passaram a "sair de casa" e se mostrarem para o mundo.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

A história da comunidade *nerd* e *geek* em Manaus remonta desde a década de 1990, como narra Lestat (Entrevista nº 8). Embora Manaus nunca tenha sido vista como referência para a Cultura Pop *Geek*, os manauaras não ficaram alheios às influências midiáticas. Emissoras da TV aberta como a Manchete, Globo, SBT e Band possuíram um papel fundamental na construção da identidade *geek* que conhecemos hoje. As crianças dos anos 1980 e 1990, por exemplo, cresceram expostas a animações japonesas que se tornaram febre no Brasil, como Cavaleiros do Zodíaco, *Sailor Moon*, *Shurato*, *Yu Yu Hakusho* e *Dragon Ball*. Em entrevista cedida à Bruno Pacheco da Revista Cenarium, o *geek* e *cosplayer* Wangles Saraiva relata:

> Eu sou da geração dos anos 1980. Vi Spectreman e a evolução dos seriados japoneses, como o Sadman, Jaspion, Lion… e sempre gostei. Mas a minha geração não tinha internet e a gente sempre acompanhava o que surgia nas emissoras, como a TV Manchete, que trouxe esse universo. Desde aí, surgiu [a paixão] e sempre tentei me envolver. (Pacheco, 2022).

Muitos adultos hoje ainda se identificam como *geeks* devido ao sentimento de nostalgia que atribuíram as mídias que fizeram parte da construção de sua identidade. Leindecker (2022), retrata esse lado afetuoso do *geek* com memórias passadas em sua pesquisa ao narrar que o *nerd* muitas vezes é visto pela sociedade como um indivíduo infantil, colecionando bonecos e vestindo camisetas estampadas que fogem ao padrão socialmente aceito.

Ao trazer à luz essa discussão, entende-se que a construção individual está exposta à época e meio em que se vive. Assim como os adultos da década de 1980 tiveram sua construção com influências nas décadas passadas, é comum que o adulto *geek* de hoje possua fortes ligações à Cultura Pop, devido as influências que sofria no período de formação de personalidade. Apesar disso, é um fato que a cultura *geek* ainda é marginalizada perante a "cultura de elite ou dominante", como visto e discutido no início deste estudo. Lestat (Entrevista nº 8) afirma que nos dias atuais não há quem não conheça a cultura pop *geek*, *"Qualquer pessoa indireta ou indiretamente gosta da cultura geek [...] Dizem 'ai eu não gosto, isso é coisa disso', mas tá lá com uma camisa do Superman, do Batman."*

Ao retomar a origem da cultura *geek* em Manaus, Átila Simonsen ao contar como entrou para o universo *geek* (Entrevista nº 5) narra que faz parte desta comunidade desde criança. Seu primeiro *cosplay* foi feito ainda na infância.

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

> *É, um dos meus primeiros cosplays foi de Freddy Krueger, pra você ter uma ideia. A Hora do Pesadelo da década de 80. Então, já nasci geek, nerd e desde sempre. Nossa, quando criança mesmo. Fiz cosplay do Wolverine, que na época falavam que era fantasia, mas eu fiz uma coisa bem mais elaborada. E o Darth Vader, que é inclusive uma marca que todo mundo ainda me associa. Eu estou de Darth Vader, né [...] Virou um hobby, lógico, como muita gente e a coisa foi fluindo esses anos todos. [...] Desde criança, brincadeiras de fantasia, de cosplay. Não sei se naquela época a gente podia falar cosplay. Fantasia, cosplay, ficção científica, sempre gostei muito e engenharia também* (Entrevista nº 5).

Simonsen comenta ainda que, hoje com 45 anos vê muitas mudanças no cenário. Nascido e criado em Manaus, relata que em sua infância, por exemplo, nunca tinha ouvido falar em convenções da cultura pop. Segundo ele, o primeiro evento que se lembra na cidade foi em 2009, apesar disso, acha que existiam outros que fugissem ao seu conhecimento.

Hoje Simonsen atua como produtor cultural, é jornalista, CEO da empresa *geek "*1 Minuto Nerd", criando conteúdos voltados para este nicho em redes sociais, *blogs,* para a empresa Portal do Holanda e também participa do cenário *cosplay* de forma esporádica.

Segundo relata, trabalha como produtor cultural oficialmente há 8 anos e começou seu trabalho usando como canal as mídias sociais, que hoje, são um meio de chegar mais rápido às pessoas que possuem interesses em comum. Apesar disso, Simonsen já havia realizado outros trabalhos no nicho, porém, sem atribuir ao nome da empresa 1 Minuto Nerd.

Ao ser questionado sobre como decidiu entrar para o nicho *geek,* o entrevistado relata,

> *Olha, unimos o útil ao agradável. Independentemente do 1 Minuto Nerd, eu sempre fui nerd. Eu sou nerd desde quando chamava de CDF, né. Já desde aquela época. Então, é...eu sou jornalista também, e uma das questões foi quando surgiu o Conselho Jedi. Se você prestar atenção, as datas são muito parecidas, né. Veio o Conselho Jedi e um amigo meu, jornalista, veio me procurar, sabendo que eu era nerd, etc, veio me procurar perguntando o que eu achava. E eu achava maravilhoso e tal, e saí correndo, e eu me escalei, eu me joguei, me convidei, eu falei assim: "eu vou entrar no Conselho". E aí a gente começou a perceber que os outros Conselhos Jedi faziam essas reuniões, faziam essas coisas pequenininhas. Então, quando a gente estava no Conselho, [alguém] disse, cara, vamos reunir com o pessoal, etc. Tá...mas vamos reunir só por quê? Só por reunir? Não, vamos pegar um negócio para os menininhos pintarem, enquanto os pais vão aqui e tal. E assim, nós fizemos o primeiro lá no Amazonas Shopping, né. E foi muito interessante, porque eu falei assim "tá, mas será que vai dar gente?" Porque a gente não conhecia os outros nerds, os outros geeks. É muito tipo, "eu comecei e tudo era mato", (risos) sabe. E a gente não fazia ideia se ia dar certo ou não. E aí a gente só colocou no Facebook, redes sociais, falou por ali e tal. E a gente não estava esperando, né. A gente estava esperando, sei lá, "vai vir umas 20 pessoas", ou seja, eu, minha namorada, eu e o meu namorado, eu e o casal ali. Mas não, deu muita gente. E aí foi quando a gente percebeu, ali foi que eu percebi, "não é que eu esteja sozinho e não é que isso não vai dar certo. É porque ainda não foi feito". Então, a partir daquele evento do Conselho, né...é...houve outros eventos na nossa saudosa [Livraria] Saraiva, né. E a Saraiva também ajudou*

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

> *muito nessa questão. Então, a gente começou a perceber, beleza, a gente precisa de um lugar. Então, prioritariamente, digamos assim, vou botar aqui que o evento do Conselho foi o meu "primeiro evento oficial". Vou botar aqui entre aspas porque eu já tinha feito outras coisinhas e tal [...] mas tá bom. Foi daí. E a gente percebeu que, gente, não é isso. Não é que não tem gente. Não é que não existam fãs. É que a gente não estava unido na coisa* (Entrevista nº 5).

Os relatos de Lestat e Simonsen (Entrevistas nº 8 e nº5) são fundamentais para nos levar a compreender como surgiu o cenário da cultura pop oriental e *geek* em Manaus. No entanto, antes de adentrar no surgimento das convenções, faz-se necessário compreender quem é o público que as compõem e quais são suas influências. Para isto, serão abordados brevemente os grupos *nerd/geek; Nikkei* e *Hallyu* em Manaus.

4.1.1 Os *Geek* e *Nerds* em Manaus

A cultura geek e nerd em Manaus é um fenômeno em crescimento, que reflete o interesse dos habitantes da cidade por tecnologia, ciência, ficção e arte. Embora a cidade seja conhecida por sua rica herança cultural e natural, a cultura *geek* e *nerd* tem se estabelecido com veemência nas últimas décadas.

Em Manaus, é possível encontrar uma variedade de grupos e comunidades que se dedicam a atividades *geek* e *nerd*. Para compreender melhor, fez-se necessário identificar os integrantes deste eixo.

a) Quadrinistas:

Os quadrinistas de Manaus são um grupo de artistas e escritores que têm se destacado na cena dos quadrinhos brasileiros. Muitos artistas locais têm se dedicado a criar obras que refletem a cultura e a identidade da região, como ilustra a Figura 33.

A cidade de Manaus é conhecida ainda por sediar eventos diversos e festivais de quadrinhos, incluindo a Feira de Quadrinhos de Manaus, que é um dos principais eventos da região. Esses eventos são uma oportunidade para os quadrinistas locais se apresentarem e compartilharem suas obras com o público. Em entrevista para o Jornal do Comércio, um dos organizadores do evento Semana do Quadrinho Nacional de Manaus afirma que,

> Manaus conta, hoje, com aproximadamente 15 a 30 quadrinistas atuando de forma profissional, mas esse número varia constantemente. Infelizmente, muitos artistas precisam deixar a cidade para se manter na área, já que o mercado local ainda carece de editoras e oportunidades estruturadas. Apesar dos desafios, eventos

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

como a Semana do Quadrinho Nacional de Manaus e projetos independentes ajudam a manter viva a cena local. (Ferreira, 2025).

Figura 38 - Quadrinhos regionais do Amazonas

Fonte: Cultura do Am, 2024.

Dentre os quadrinistas locais, destacam-se nomes como Raphael Fernandes, autor da série O Círculo; André Diniz, autor de obras como Bando de Dois; Fabrício Bonfim, escritor de O Último Guardião; Carol Peace, que além de quadrinista, integra os coletivos de escritores Visagem, Litera e Clube dos Quadrinheiros de Manaus, segundo consta em sua biografia como Palestrante do evento CPAmazônia – Campus Party Amazônia (2023). É considerada ainda uma das principais vozes da cena de quadrinhos brasileira, e suas obras têm sido elogiadas por críticos e leitores em todo o país.

Além dos mencionados, Manaus hoje possui cada vez mais integrantes no nicho, devido ao espaço que a comunidade vem conquistando ao longo dos anos. Nos dias atuais, Manaus possui uma comunidade de fãs de quadrinhos ativa, com vários grupos e clubes que se dedicam a discutir e compartilhar seus interesses por quadrinhos.

Outro fator que tem valorizado o cenário, são os espaços *Artist Alley* dedicados aos quadrinistas da região dentro das grandes convenções *geek*, assim como outros eventos exclusivos do nicho, como por exemplo, o Festival Tupinanquim realizado no Palacete Provincial que será abordado nas seções posteriores deste estudo.

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

Figura 39 - Semana do Quadrinho Nacional de Manaus

Fonte: Cultura do Am, 2024.

b) *Boardgames* e *Cardgames:*

O cenário de *boardgames* e *cardgames* em Manaus é um fenômeno relativamente recente, mas que tem crescido significativamente nos últimos anos. Segundo o *blog Comando Geek,*

> Os boardgames são jogos de tabuleiro que envolvem a movimentação de peças em um tabuleiro, seguindo regras específicas. Eles podem ser jogados por duas ou mais pessoas e geralmente envolvem algum tipo de competição ou desafio. Os boardgames podem ser temáticos, estratégicos, cooperativos ou competitivos, e existem inúmeras variações e estilos diferentes disponíveis no mercado (Comando Geek, [s.d.]).

O interesse por estes jogos em Manaus começou a crescer por volta de 2010, quando alguns grupos de amigos e entusiastas começaram a se reunir para jogar e compartilhar experiências. Nessa época, os jogadores costumavam se reunir em locais combinados para jogar, como escolas, praças e posteriormente em algumas lojas temáticas, como a Zona Negativa (atualmente fechada) e o Calabouço, que acabaram se tornando referência para os admiradores que buscavam pessoas com gostos em comum e um local seguro para jogar.

Apesar de serem categorias de jogos diferentes, é comum que dividam o mesmo espaço. Jogos de cartas como *Magic, Yu-Gi-Oh!* e *Pokémon* ganharam destaque no cenário

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

local. A categoria de *cardgame* se refere a jogos de cartas, ou seja, jogos que usam cartas como principal componente. Os jogos de cartas podem ser de tabuleiro ou digitais.

Hoje, o nicho tanto do *board* quanto do *cardgame* cresceram consideravelmente, o que resultou na criação de lojas temáticas e luderias[19] espalhadas por toda a cidade, como é o caso das casas de jogos *Puzzle Luderia*, *Deu sopa, Player Food*, *Lago Nerd*, *Oráculo Tabletop Games Store* e o *Bazinga!* (alguns desses lugares não estão em funcionamento nos dias atuais).

Além dos locais fixos, algumas empresas realizam serviços móveis de levarem jogos para os eventos que as contratam, como o *Villa Lúdos* e *David Jones Boardgames*, comumente presentes nos centros de convivência das universidades e convenções *geek*.

Figura 40 - Amazon Boardgame

Fonte: Amazonas atual, 2017.

O cenário do *board* e *cardgame* em Manaus conta ainda com torneios que costumam acontecer dentro dos eventos de Cultura Pop *Geek* e eventos destinados a este único fim, como é o caso do *Amazon Boardgame – Encontro de Jogos de Tabuleiro do Amazonas*, ilustrado na Figura 35, que costuma ser sediado em lugares diversos da cidade, de centros de convenções à *shoppings*.

[19] Lugares destinados a jogos de tabuleiro e cartas, podendo ou não ser agregados a bares, lanchonetes e restaurantes.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

Outra categoria de jogos comumente praticada nos mesmos espaços é o RPG, que está presente no cenário há algumas décadas.

> O gênero RPG é um dos mais populares do mercado de games, e conta com muitos fãs espalhados pelo mundo. Esse tipo de jogo surgiu primeiro nos tabuleiros, em que as pessoas se reuniam em volta de uma mesa para jogarem juntas, mas foi levado também aos videogames, se transformando e ganhando outras nuances únicas. (Goldenboy, 2022).

Do *boardgame* ao RPG, os adeptos dos jogos de mesa, como são chamados, hoje integram uma parcela considerável da comunidade *geek* de Manaus. Eles são responsáveis por compor parte do público assíduo dos eventos, seja para competir, ou apenas para compartilhar seus gostos em comum.

c) *Games* eletrônicos:

O cenário dos *games* em Manaus é um dos que lidera as convenções *geek* da região. A cidade abrange uma comunidade *gamer* ativa e engajada, que se reúne para jogar, compartilhar experiências e participar de eventos.

A comunidade *gamer* de Manaus começou a se formar nos anos 1990, com a popularização dos jogos de *arcade*[20] e consoles de videogame. No entanto, foi nos anos 2000 que a comunidade começou a se organizar e criar eventos mais estruturados, como torneios de jogos em *lan houses*.

Hoje a comunidade *gamer* possui seu espaço nas convenções, ao participar de torneios com categorias diversas, de jogos como *Valorant*, *Counter Strike*, *League of Legends, Free Fire,* entre outros. Os *games* virtuais distribuem-se em nichos distintos, como *consoles*, computadores ou *mobile*, com o uso de *smartphones* e *tablets.*

Outra categoria que compõe o eixo, são os *games* retrô, jogados em *consoles* mais antigos, como *Super Nintendo SNES* e *Playstations* das primeiras gerações. Essa categoria também integra o circuito de torneios presente nos eventos.

Nos dias atuais, existem convenções que surgiram com o intuito de atender a este público de alta demanda como a *Games Ram Geek* e a *Tecno Game*, apesar disso, quase todos os eventos que integram a Cultura Pop *Geek* de Manaus contam com um espaço destinado a este público, muitas vezes abrangendo atrações do gênero em sua programação.

[20] Jogo eletrônico jogado em máquinas instaladas em locais públicos, como bares, restaurantes e fliperamas.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

Os *gamers* hoje em dia, devido ao avanço tecnológico, ganharam uma maior exposição, pois os espaços virtuais permitiram que alcançassem um público comum que, ao se identificarem como público pertencente àquele nicho, acabam formando uma comunidade cada vez mais forte e visível. Neste sentido, o nicho dos *games* têm preenchido espaços que vão além da diversão e entretenimento, como formas de trabalho. Os *streammers* são indivíduos que usam plataformas de vídeos em tempo real para transmitir suas partidas de jogos virtuais. Essas pessoas, ao se destacarem nas mídias como *influencers* do cenário *gamer* acabam ganhando uma visibilidade maior, consequentemente, agregando cada vez mais adeptos ao meio.

Figura 41 - Competição gamer em evento *geek*

Fonte: Favila, 2024.

d) Cosplay:

O cenário *cosplay* em Manaus é um dos mais antigos do meio *geek* na cidade. Com registros datados de 2008, sediava competições a nível nacional, como o WCS, que eram presentes mesmo não sendo de conhecimento do público geral. Estima-se que esta prática tenha surgido muito antes disso, mas devido aos poucos registros disponíveis, não há como saber a data certa em que o *hobby* surgiu na região.

Apesar disso, é uma comunidade que vêm ganhando cada vez mais adeptos em Manaus ao longo do tempo. Nos dias atuais o cenário *cosplay* possui uma visualização considerável, possuindo seu espaço em quase todos os eventos de Cultura Pop *Oriental* e

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

Geek, seja por meio de concursos, palestras, *workshops*, representando grandes marcas, entre outros.

Devido a sua expansão, nos dias atuais, muitos *cosplayers* aprenderam a fazer seus próprios trajes e acessórios, visto que Manaus não possui tanta acessibilidade a materiais que compõem o *hobby*. Neste sentido, percebe-se que o sujeito *cosplay* se adequa ao cenário, aprendendo novas habilidades, como a costura, artesanato, estilização de perucas, atuação, que compõe o nicho do teatro amador, além de competências diversas.

O *cosplay* em Manaus vem ganhando características novas que se fundem as práticas regionais. Apesar da prática ser moldada em torno de influências estrangeiras, ao entrar em contato com os cenários locais que as recebem, acabam passando por uma transformação, ao incorporar itens das culturas com as quais tem contato. É comum que alguns competidores *cosplayers* mesclem itens de apresentações baseadas em mídias orientais com toques regionais, como faz o *cosplayer* manauara Josimar que, ao integrar as competições do cenário, performa cenas baseadas em suas mídias favoritas, porém, sempre com uma homenagem regional, podendo ser uma música, um acessório ou uma fala que remeta a região, conforme ilustra a figura 37.

Figura 42 - *Cosplayer* com influências estrangeiras e regionais

Fonte: acervo pessoal, compilação da autora, 2025.

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******** em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

Neste contexto, percebe-se que as influências externas estão cada vez mais presentes no cenário da Cultura Pop manauara, incluindo públicos de diversos nichos e idade. Ao contrário do imaginário popular de que *cosplay* é um *hobby* apenas para pessoas jovens, os registros ilustram uma outra realidade, como é o caso da *cosplayer* Tia Sol, que acabou se tornando referência do nicho a nível nacional.

Figura 43 - Tia Sol

Fonte: Lorrane, 2017.

Sem distinção de raça, cor, gênero ou orientação sexual, o *hobby* acaba sendo um modo de refúgio e liberdade para muitos. Para englobar todo este público, as competições possuem categorias diversas como: livre, tradicional, infantil e adulto, a fim de oferecer oportunidade e incentivo para todos os gostos e públicos.

e) *Swordplay:*

A prática do *swordplay* é uma atividade que envolve a utilização de réplicas de armas brancas, como espadas e sabres, para simular combates históricos ou fictícios. É importante destacar que durante a prática, usa-se acessórios de proteção para evitar acidentes. Essa prática tem ganhado popularidade nas convenções *geek* em Manaus e em locais públicos, onde ocorre parte da dinâmica dos grupos.

Nos dias atuais, boa parte dos eventos contam com um espaço próprio para este fim, algumas vezes ofertando oficinas, palestras e demonstrações com o público.

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

A imagem a seguir ilustra o grupo Horda Negra Manaus, reunido no Parque dos Bilhares, onde comumente são realizadas atividades para este fim e outras práticas da Cultura Pop desde seu surgimento na década de 2000. Além da Horda, o *swordplay* em Manaus conta com outros grupos que costumam participar de eventos diversos, além dos eventos da cultura *geek*, como é o caso das feiras medievais que costumavam acontecer na cidade.

Figura 44 - Grupo de *Swordplay* Horda Negra Manaus

Fonte: Horda Negra Manaus, 2025.

f) Just Dance:

Além dos nichos mencionados, outros grupos destacam-se nas convenções *geek*, como o *Just Dance*, que apesar de se enquadrar na modalidade de jogos, hoje destaca-se por sua própria categoria, onde os participantes dançam músicas escolhidas, replicando a coreografia exposta na tela, podendo ser em grupo ou individual. Esse nicho, assim como os outros integra o rol de concursos dos eventos.

Além das categorias expostas, integram o cenário *geek* em Manaus as feiras de tecnologia, leitura, encontros de *fandons*, grupos de debates de obras ou assuntos específicos, entre outros.

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

Figura 45 - *Just Dance*

Fonte: Marques, 2017.

4.1.2 Retratos nipo-brasileiro em Manaus

Além dos fenômenos *nerd* e *geek* apresentados anteriormente, influências nipônicas também resultaram em novas manifestações culturais no Brasil, como foi o caso do estilo *Lolita* que invadiu o cenário *otaku* e *geek* em Manaus em meados de 2010 em diante.

A repercussão foi tanta, que era comum existirem encontros deste tema em *shoppings* ou piqueniques. Uma das personalidades influentes da época, popularmente conhecida pelos frequentadores das convenções *geek* na cidade, era Julynha Toys, que se destacou por seu estilo diferente e fortemente inspirado nas modas de rua alternativas do Japão. Seu estilo ia além de um figurino para ir a eventos, pois fazia parte do seu cotidiano, conforme relatou nas várias entrevistas na época.

> Julynha Toys se inspira na moda urbana japonesa e na cultura pop, para produzir sua maneira eclética de se vestir. Adepta de uma linha que mistura um toque de Harajuku Kei com o estilo Kawaii, e com referências colhidas na moda Lolita, Julynha propõe uma nova maneira de se apresentar que vai muito além de se produzir com roupas extravagantes. Trata-se de uma maneira de se expressar para as pessoas. A moda de Julynha é oferecida para os que a olham com interesse ou curiosidade. As reações são sempre diversas e múltiplas. Pode provocar admiração como também reprovação, como toda obra de arte que tem muita informação para ser metabolizada. (Jojoscope, 2016)

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

Em uma das entrevistas cedidas ao canal Amazon Sat (2012), Julynha relata que seu figurino costumava ser comprado no exterior por seu pai. Seu estilo diferente teve início em meados de 2010, quando passou a integrar a organização do evento *geek Anime Jungle Party*. Conta ainda que se baseou no estilo da moda japonesa *Lolita*, com outras inspirações, mas mantendo sempre a preferência pela cor branca.

Seu visual era caracterizado por roupas com babados e rendas, geralmente vestidos e/ou saias, ao estilo *Shiro*, apresentado nas seções anteriores. Perucas na cor clara, normalmente brancas ou acinzentadas também compunham o figurino. Julynha Toys ficou conhecida no cenário *otaku* de Manaus por ser uma das percursoras do estilo na cidade, que até então, desconhecia ou tinha pouco contato com esta moda.

A partir disso, o cenário de *Lolitas* na cidade ganhou cada vez mais visibilidade e adeptas, influenciando a entusiasta a fundar sua própria loja temática em Manaus (Figura 41), que vendia além de itens para *lolitas*, acessórios e artigos para o público *cosplay* e *otaku.*

Hoje Julynha vive no Japão, é *streamer*[21] do jogo *Pokémon Go* em Tóquio e continua com seu estilo excêntrico, tendo sido convidada para eventos diversos, como o

> Tokyo-Tohoku Day, grandioso projeto de promoção das Olimpíadas e Paralimpíadas de Tokyo 2020, realizado no Rio de Janeiro durante os jogos olímpicos do Rio 2016. No Boulevard Olímpico, que reuniu aproximadamente 200 mil pessoas, Julynha orientou a produção do Semba Tsuru, mil origamis de pássaro, que foram enviados para as vítimas do terremoto e tsunami que abalou a costa nordeste do Japão em 2011, enviando uma mensagem de solidariedade dos brasileiros ao Japão. (Jojoscope, 2016)

Ainda segundo a autora, "Julynha é quase uma obra de arte pública móvel", visto que em meio a barreiras de acesso a figurinos que estavam longe de sua realidade, por ter nascido e sido criada em Manaus, em uma época onde a cultura pop nipo-brasileira dava seus primeiros passos, buscou firmar seu estilo próprio, que consequentemente, ocasionou em seu crescimento profissional na indústria cultural, se consolidando como uma personalidade conhecida em lugares diversos até os dias atuais e sendo referência como uma das pioneiras no cenário da cultura pop oriental e *geek* manauara.

[21] Um streamer é uma pessoa que transmite conteúdo ao vivo pela internet, em plataformas como o YouTube, Twitch ou Facebook Gaming. O conteúdo pode ser de jogos, desporto, análises, reações, podcasts, entre outros.

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

Figura 46 - Julynha Toys em sua loja de *lolitas* em Manaus

Fonte: Duda, [2013].

Ao retomar o estilo *Lolita*, na mesma época em que Julynha Toys ficara conhecida por seus figurinos excêntricos, outras adeptas ao estilo passaram a movimentar o cenário em Manaus. Em 2012, aconteceu o primeiro encontro de *Lolitas* na cidade, sendo registrado por uma das seguidoras do estilo, Jacky, em seu blog pessoal, descrevendo que por onde passavam, costumavam chamar a atenção do público, que pedia para fotografá-las com frequência. Jacky relata ainda que usarem o estilo fora de casa, independia de eventos nipo-brasileiros, pois trajavam-se desta forma para passeios esporádicos, conforme apresenta a Figura 42 que retrata um passeio em um *shopping* de Manaus.

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

Figura 47 - Encontro de *Lolitas* em Manaus

Fonte: Jacky, 2012.

Nos dias atuais, as *Lolitas* são raramente vistas em Manaus, seja em *shoppings* ou até dentro dos próprios eventos. Não se sabe ao certo o motivo deste estilo ter sido reduzido, no entanto, novos estilos surgiram e têm sido cada vez mais disseminados, seja presencialmente ou por meio das redes. Alguns destes estilos são inspirados nas *lolitas* ou na estética *kawaii* e estes sim, ainda tem ganhado adeptas que, costumam andar em conjunto durante as convenções ou encontros.

Figura 48 - *Lolitas* em Manaus

Fonte: Jacky, 2012.

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

As influências nipônicas continuam influenciando entusiastas, como é o caso da Kleysse Fernandes (Figura 44), residente de Manaus, que possui um estilo próprio baseado em influências da moda alternativa de rua japonesa, conforme relata em entrevista cedida para fins desta pesquisa.

> A minha principal influência vem do street fashion de Tóquio, especificamente de Harajuku, um bairro conhecido principalmente por ser frequentado por pessoas com estilo "excêntrico". As subculturas que mais me inspiram são o Decora Kei, Gyaru, Visual Kei e, um pouco, o Jojifuku. Procuro não me limitar a um único estilo, e vou misturando elementos de diferentes influências.
> Desde os meus 12 anos, sou apaixonada por moda, e animes como *Paradise Kiss* e *Nana* me influenciaram muito na forma como me expresso visualmente. Isso despertou meu interesse pelo street fashion japonês, e consumia muito as revistas *Egg* e *Fruits Magazine* de forma digital. (Entrevista nº 9)

Além de adepta ao estilo alternativo nipônico, Kleysse frequenta as convenções *geek* e *otaku* da região, sendo conhecida além de seu estilo excêntrico, por compor o cenário *cosplay* na cidade. Apesar disso, seus figurinos integram seu cotidiano, sendo usados em passeios casuais, além de eventos.

Figura 49 - Kleysse Fernandes

Fonte: Kley Cosplayer, compilação da autora, 2024.

Quando questionada sobre a categoria de seu estilo, Kleysse responde que denomina seu estilo como *Harajuku Fashion*, pois, não se limita a uma única subcultura. Procura sempre misturar e brincar com as peças, sem perder sua essência e personalidade, de maneira que possa expressar sua paixão pela moda japonesa como um todo.

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

Além das personalidades mencionadas, que atuam sob influência dos estilos japoneses, o movimento nipo-brasileiro em Manaus conta com iniciativas que preservam tais práticas na cidade, como é o caso das *Nippacats*, um grupo de dança do estilo musical *J-pop*, que foi fundado em 2012 e se apresenta em eventos até os dias atuais. O grupo é liderado por Emili Airy, que além de dançar e cantar, leciona língua japonesa na Associação Nipo-Brasileira da Amazônia Ocidental – NIPPAKU.

Em entrevista para o *podcast* Zona Alternativa (2023), Emili em conjunto com sua mãe, Lié Shishido, que também é professora da NIPPAKU e cantora, contam um pouco de sua história em Manaus. Conforme relatam, Emili nasceu no Japão, mas veio para Manaus muito cedo, pois sua mãe apesar de possuir descendência direta de japoneses imigrantes, que chegaram em Manaus em 1953, nasceu no Amazonas, porém, acabou voltando para o Japão durante certo período para estudar.

Figura 50 - Show musical de Lisa Tonaki, Lié Shishido e Emili Airy no evento *Jungle Matsuri*

Fonte: Jungle Matsuri, 2023.

Como descendentes que vivenciam as práticas japonesas no cotidiano, Lié fala sobre a importância e privilégio de poder transitar entre duas culturas “tão ricas” e da herança cultural deixada pelos japoneses na cidade, como o hábito de comer verduras e o uso de

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

temperos na culinária, por exemplo, que hoje em dia é algo comum e frequente nas mesas dos brasileiros.

Além de seus relatos pessoais, Lié e Emili mencionam sua participação nos eventos de cultura pop de Manaus enquanto organizadoras e artistas, onde realizam trabalho voluntário, a fim de difundir a cultura *Nikkei* (Figura 45). Os eventos dos quais costumam fazer parte são o *Jungle Matsuri* e o Abraço Cultural da NIPPAKU, que é onde ocasionalmente acontece as apresentações do grupo *Nippacats*, as apresentações de canto japonês e até o concurso de *Miss Nikkey Amazonas*, que nomeia descentes japonesas como Princesas *Nikkey*. "O Miss Nikkey é o mais tradicional concurso de beleza nipônica e tem como objetivo divulgar a beleza nipo-brasileira, promover a integração de comunidades nipônicas de várias partes do País e divulgar e preservar a cultura japonesa (Miss Nikkey, [s.d.])," conforme ilustra a Figura 46.

Figura 51 - Concurso Miss Nikkey Amazonas

Fonte: Miss Nikkey Amazonas, 2023.

Outra grande prática nipônica que tem criado raízes no Amazonas é o *Taiko,* conhecido por ser uma variação musical de origem japonesa com o uso de tambores e

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

instrumentos de repercussão tocados por várias pessoas ao mesmo tempo. Em Manaus, o grupo *Fugaakazan Taiko* possui 15 anos de tradição e contam com integrantes manauaras em seu conjunto.

> Taiko significa literalmente "tambor" em japonês. Esse termo passou a ser utilizado para referir-se ao tradicional tambor do Japão e a sua prática. O taiko faz parte da cultura japonesa e ao longo de toda sua história foi utilizado de diversas formas. Dentre elas, podemos destacar o uso como meio de comunicação, na religião, em festivais, na guerra e no teatro.
>
> A forma como o taiko é tocado atualmente, com vários tocadores e vários tipos de tambores é recente: após 1950 o professor Daihachi Oguchi teve a ideia de interpretar uma peça teatral com tambores de diversos timbres. Neste momento o Taikô passou a ser tocado como uma orquestra, tornando-se o instrumento principal das apresentações. (ASSOCIAÇÃO brasileira de Taiko, [s.d.].)

Os ensaios em Manaus, costumam acontecer na NIPPAKU, mas as apresentações vem sendo cada vez mais frequentes não só em Manaus, como nas cidades próximas em eventos diversos e vem ganhando cada vez mais admiradores e adeptos.

Figura 52 - Grupo de *Taiko Fugaakanzan*

Fonte: Nozawa, 2011.

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

4.1.3 A tendência do *Hallyu* em Manaus

O *Hallyu,* como pôde ser notado pelas breves menções possui grande influência no Ocidente. Ao realizar um recorte para Manaus, percebe-se que seu alcance não é visível somente em eventos da cultura pop oriental, mas no dia a dia de muitos adeptos que passaram a vivenciar como um novo estilo de vida.

Manaus hoje conta com muitos grupos adeptos ao estilo *k-pop,* que durante a temporada de eventos *geek*, competem com performances *covers* nos palcos para disputar o título de melhor grupo de dança. É comum que alguns desses sujeitos passem a mudar os hábitos, focando em um estilo de vida mais saudável, frequentando academias e ensaiando em estúdios de dança para alcançar uma melhor performance. A dedicação intensa acaba sendo notada quase como um pré-requisito para compor tais conjuntos. Além disso, ainda no que diz respeito à dedicação, percebe-se que há um consenso sobre a escolha do figurino padrão que os grupos costumam fazer uso nos dias de evento, sendo trabalhados de forma fiel ao cenário do pop coreano, pois todas essas nuances são analisadas pela banca julgadora dos concursos, desde a fidelização das roupas até os trejeitos e feições.

Figura 53 - Grupo cover de K-pop de Manaus, Moonrise.

Fonte: Moonrise, 2025.

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******** em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

Nos dias atuais, além do entretenimento, o *k-pop* movimenta ainda a economia local, por meio de cursos de dança voltados para o estilo, lojas temáticas e casas noturnas, que ocasionalmente realizam as noites para este público, como a casa de shows Augusta Haus, que realiza a festa *Daebak*, em tradução livre, grande vitória. Além deste evento, Manaus já sediou outros grandes encontros como o *Amazon K-pop*, *ArmyNation*, *Ayo!GG*, *K-pop* no Passo a Paço, entre outros que vem integrando as convenções *geek*.

Além das práticas e encontros mencionados pelos entusiastas do *Hallyu* em Manaus, hoje o *Love Korea Day* se tornou uma tradição entre os seguidores do estilo na cidade. De acordo com Oliveira,

> A ideia de uma cultura local, para o K-Pop em Manaus, estaria relacionada às trocas simbólicas dos indivíduos, a nível global e local. Tal como sugere Homi Bhabha (2008), com a noção de "entre lugares", que denotaria uma arte e cultura híbridas. De tal forma, que o K-Pop se amoldou a cena local, criando "um terreno para elaboração de estratégias de subjetivação", "singular e coletiva", para elaboração de novos signos de identidade. (Oliveira, 2022 p.40)

Ainda segundo o autor, essas interações são importantes uma vez que criam relações sociais, aproximando indivíduos com gostos em comum. A influência da onda coreana no Ocidente, como visto durante esta seção, tem gerado uma transformação cultural nos locais que possuem contato, o que tem levado cada vez mais interessados à busca pelo conhecimento do País, de sua cultura, costumes e idioma. "No Brasil, inclusive, há um aumento na procura por cursos de coreano e por viagens ao país". (Diaz, 2022).

Si Lao, professora de mandarim, reforça que essa interação é importante ainda, em entrevista transcrita no Guia do Estudante, porque "Quanto mais cedo você descobrir uma cultura nova, diferente da que você está inserido, mais cedo poderá abrir sua visão do mundo". (Diaz, 2022).

Reflexões complementares

Ao percorrer as comunidades que compõem a cultura pop oriental e *geek* em Manaus, percebe-se uma influência significativa de culturas estrangeiras distintas, que ao entrarem em contato com as práticas locais, dão origem a novos hábitos e costumes. O cenário *geek,* nos dias atuais, como pôde ser compreendido, alterna entre o aprendizado, atividades físicas e a arte, seja por meio das danças, das modalidades do teatro amador do *cosplay*, ou dos debates nas feiras tecnológicas, fato é que a cultura pop tem modificado o estilo de vida de

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

seus adeptos por onde passa. “A Amazônia é possuidora de uma história especial, particular. Para compreendê-la há que detectar esses pensamentos e descobrir as facetas de sua identidade, que se constrói e reconstrói sucessivamente. O campo das artes parece ser terreno fecundo para esse estudo.” (Costa, p.93, 2005).

Como retrata Costa, percebe-se que o Amazonas, em seu cerne, instiga e legitima as práticas artísticas. Assim como os festivais folclóricos adjacentes, seja na ciranda, ou no boi-bumbá, o sujeito entusiasta das artes encontra em Manaus o seio para a celebração da cultura popular.

Costa, em seu estudo sobre o teatro em Manaus, reflete,

> Anos de encontros e desencontros, de amizades, decepções, mas de união em torno de um objetivo: fazer teatro e oferecer à cidade um pouco de ilusão, sensibilidade, risos e lágrimas, sobretudo, a arte mágica de nos transportar para dimensões que só a nossa rica imaginação pode alcançar (Costa, p.96, 2005)

Assim como no teatro, as performances realizadas nos eventos de cultura pop de Manaus, transportam o público para o lugar do imaginário, criando um vínculo de significados.

Nesse sentido, destacam-se como tendências com maior público espectador, as categorias de *cosplay* e *k-pop*, como enfatizam os produtores culturais entrevistados para este estudo. Apesar disso, enfatizam que cada atração possui seu público e valor, no entanto, as categorias mencionadas são as que costumam aglomerar mais pessoas. Segundo relata o representante da *Empire Dioramas*,

> *Cada atração tem o seu prestígio. Eu acredito que um não ofusca o outro, mas como são atividades diferentes, exposição de maquetes, entrevista com dubladores, apresentações de K-pop e cosplays que andam pelo evento, cada um tem a sua forma de chamar a atenção. Juntos eles fazem o evento ser o que ele é. Contudo, eu percebo que é uma grande aglomeração, realmente reúne quase todo o espetáculo quando vai pro palco. E geralmente são os dubladores, são apresentações de cosplays e apresentações de K-pop. Na seguinte ordem, cosplay, K-pop e dubladores.* (Entrevista nº 6).

Assim como o teatro, o *cosplay* tem a capacidade de transportar o público para um mundo de fantasia e imaginação. Ao vestir os trajes de um personagem, o *cosplayer* se torna um ator que interpreta e recria a história e a personalidade do personagem. Essa interpretação é feita através de uma combinação de elementos, incluindo a escolha da roupa, a maquiagem, os acessórios e a postura, permitindo que os participantes e o público sejam transportados

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

para mundos de realidades alternativas, que podem se conectar aos espectadores por meio do apelo nostálgico, de símbolos e significados.

> Como no caso da arte, também o imaginário é de difícil definição, pois parece conter suas próprias regras constituindo-se um mundo à parte. Um mundo difícil de ser capturado pela razão utilitária ou pela lógica funcional, sendo a corporeidade uma porta de entrada para esse universo de significação, afinal, é por meio dos sentidos, das percepções, impressões, gosto, emoções, que penetramos no mundo das artes e dos imaginários. Símbolos, imagens, crenças, objetos, etc, povoam ambos os mundos que por sua vez integram a cultura. O antropólogo Clifford Geertz referindo-se a arte como sistema cultural nos lembra que "a participação no sistema particular que chamamos de arte só se torna possível através da participação no sistema geral de formas simbólicas que chamamos de cultura" Rocha (2016 *apud* Geertz, 1998: 165).

Assim como a arte do teatro amador do *cosplay*, os grupos *covers* de *K-pop* podem ser vistos como uma forma de arte performática que combina elementos de dança, música e atuação. Ao interpretar as músicas e coreografias dos grupos de *K-pop*, os membros dos grupos *covers* estão, de certa forma, recriando a experiência de assistir a um show ao vivo.

Neste sentido, Lestat enfatiza que,

> *A questão de atração realmente são o Cosplay e o K-Pop, que realmente traz aquele público para assistir, para ver as competições, para tirar fotos, para fazer interações, com o pessoal do Cosplay. E o K-Pop pelas competições, ne...que a gente sabe que é boom de K-Pop. Não importa qual é o evento* (Entrevista nº 8).

Cruz (2025) que também integra a organização da *Casa Geek 42*, reforça que já tentaram fazer evento sem essas duas atrações, no entanto, "*não deu certo*". Ao dar continuidade ao diálogo deste tópico, Lestat relembra o início das atrações nas convenções.

> *[...] o Cosplay já vinha de muito tempo, desde os primeiros eventos. Já o K-Pop, ele foi ganhando espaço. Antigamente era o J-Pop, que era a música japonesa, a música pop japonesa. Aí começou toda uma crescente do K Pop e agora ele praticamente está estabilizado. E não tem como não sair, né* (Entrevista nº 8).

Compreender os sentidos e relevância que essas expressões de arte que integram os nichos da cultura pop *geek* possuem em Manaus é permitir o olhar sob a perspectiva do outro, é procurar compreender a movimentação cultural advinda de culturas estrangeiras. Neste sentido, retomaremos como diretriz o conceito de *glocal* de Edgar Morin, discutido por Pinheiro (2005):

> O local e o global são recursivos à medida que remetem, um ao outro, novas configurações dos conflitos sociais, isto é, uma das predisposições da globalização

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

> numa dada localização são as condições culturais e históricas daquele local específico. Assim, toda globalização pressupõe uma localização. Mesmo globalizado, o local tem essencialmente características particulares que coincidem com o perfil histórico de sua cultura, inerente, portanto, à sua geopolítica. (Pinheiro, p.133, 2005).

Ao falar sobre a Cultura Pop Oriental e *Geek*, que é uma cultura globalizada, é necessário compreender que mesmo possuindo influências estrangeiras, sofre alterações de acordo com o público local que a consome. Neste sentido, a cultura *glocal* aborda a criação da nova cultura híbrida, do estrangeiro, com o local. Ao trazer à luz o conceito de Edgar Morin, discutido por Pinheiro, percebe-se que o fenômeno *glocal* em Manaus tem ganhado um espaço cada vez mais significativo, devido as influências a que estamos constantemente expostos por meio do virtual e grandes mídias de massa.

> O certo é que podemos observar um movimento dialético entre o global e o local, e, se preferirmos, até dialógico, entre essas duas dimensões sociais. Como resultado dessas tensões, pode surgir o *glocal*, para usar uma expressão de Edgar Morin (2000). O real, como expressão do glocal, é construído por antagonismos que nem sempre são homogeneizáveis.
>
> Por outro lado, é quando o local está sendo engolido e ameaçado diuturnamente pelo global que ele possui, mesmo que paradoxalmente, a capacidade de ressignificação e revitalização das condições ontológicas e genealógicas de sua história. (Pinheiro, p.133, 2005).

Assim como as incrementações do local sobre o meio *cosplay* e nos quadrinhos expostos anteriormente, outro nicho que sofreu adaptações expressivas foi a gastronomia de origem asiática, como por exemplo, os *sushis*. Nos dias atuais, o Brasil conta com restaurantes diversos que possuem o *sushi* como prato principal. A chegada da influência asiática na gastronomia regional, por trazer estranhamento ao ser consumida de forma distinta dos hábitos brasileiros, sofreu alterações a fim de torna-la mais palatável a este público. Nesse sentido, hoje, é comum que em pratos orientais no Brasil sejam encontrados adicionais como *cream cheese*, *bacon*, batata frita, banana frita e até tucumã[22] na região norte.

As feiras gastronômicas, presentes nas convenções de cultura pop oriental e *geek*, são um exemplo da trasnculturalidade gastronômica. Os restaurantes costumam diversificar entre hamburgueres de *sushi*, onde o pão é substituído por arroz e massa empanada; *sushis*

[22] Fruto de palmeira frequentemente utilizado na culinária amazonense.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

doces como sobremesa; *Korean corn hot-dog*, uma variação do cachorro-quente americano; entre outros pratos.

No que diz respeito aos eventos pop oriental e *geek,* essas manifestações *glocais* podem ser vistas sob diversos aspectos. O evento *Jungle Matsuri*, por exemplo, é conhecido por sua forte influência nipônica, como visto anteriormente. De sua decoração até as atrações, traz uma prévia dos nichos culturais advindos do Japão. Apesar disso, o evento costuma abrir espaço para as atrações locais, como é o caso das apresentações de dança regional no palco principal, presentes na Figuras 48 e 49. Nesse sentido, "'[...] as culturas [locais] são realmente fortes e, em certo grau, são estimuladas pela própria globalização a se tornarem ainda mais fortes'. Logo, é possível que a globalização encontre, em mão dupla, a localização como resposta e contra-ataque" Pinheiro (2005 *apud* Geertz, 2001).

Figura 54 - Apresentação de boi-bumbá no Jungle Matsuri

Fonte: Fonte: Jungle Matsuri, 2024.

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

Apesar do *Jungle Matsuri* ser um evento de influência predominantemente asiática, as apresentações regionais costumam animar o público, pois oferece a sensação de se sentirem parte pertencente aquela cultura, ao sair do papel de consumidores e se tornarem agentes ativos culturais. É uma troca cultural mútua entre povos.

Figura 55 – Interações de dançarinos regionais em evento nipônico.

Fonte: Jungle Matsuri, 2024.

> A complexidade leva-nos a uma reconstituição de identidades, que se separam do idêntico para forjar o inédito. Identidades híbridas e identificações solidárias na diferença, na singularidade, de onde se constituem alianças estratégicas para a satisfação de interesses comuns, mas que não buscam sua homologação num futuro sem origens, sem ancoragens no ser e no tempo, que dissolveria as diferenças na entropia de uma cidadania global sem identidade. Pinheiro (2005 *apud* Leff, 2001, p.203).

Ao mencionar o *Jungle Matsuri* como exemplo, faz-se necessário compreender como os eventos culturais *geek* tiveram sua origem na cidade e se tornaram espaços de transculturalidade. Nesse sentido, daremos continuidade a trajetória dos das convenções *geek* em Manaus, por meio de dados coletados durante entrevistas com Lestat e Simonsen.

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

Lestat (Entrevista nº 8) comenta que durante a primeira década de 2000, não haviam muitos eventos, o grande marco aconteceu em meados de 2012,

> *antes disso tinha o Anime Jungle. Tinha um outro evento também que foi feito pelo pessoal da Player Games, também. Tinha outros eventos menores que era do pessoal do Vitaminada que também fazia. Tinha o Geek One também que produz eventos. Mas antes disso eu acho que o boom de público nos eventos foi no Anime Jungle em 2012. Que chegou a ser cerca de 12 mil pessoas. [...] Para aquela época era bastante gente, 12 mil pessoas. No Sesc, no Sesi né, no Clube do Trabalho do Sesi. Que é um local que não tem tanta refrigeração. Imagina, 12 mil pessoas em um evento só.* (Entrevista nº 8).

O *Anime Jungle Party* – AJP (figura 50), é conhecido na cidade por ser um dos pioneiros e de maior referência entre o público *geek*, pois foi o evento que dominou o cenário durante quase uma década. O evento existe até hoje, com quase 20 anos, traz em suas atividades concursos de *cosplay*, *k-pop*, dubladores, espaços para jogos, *just dance*, entre outros. Em sua época dominante chegou a sediar seletivas do concurso nacional *WCS*, mencionado no capítulo 2, assim como outros torneios, como o YCC[23] e YCW[24], ambos proporcionavam como premiações quantias em dinheiro e viagens internacionais, além de ser o pioneiro em trazer dubladores famosos para palestrar nos palcos, como Wendell Bezerra, que dá voz aos personagens Goku do desenho japonês Dragon Ball e Bob Esponja.

Figura 56 - Anime Jungle Party no SESI

Fonte: Dias, 2013.

[23] Yamato Cosplay Cup
[24] Yamato Cosplay World

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

Embora hoje o AJP não seja mais considerado o maior evento *geek* de Manaus, ele ainda é comumente usado como referência no cenário, pois foi por meio dele que muitos entusiastas manauaras criaram o hábito de frequentar eventos do ramo.

No período que compreende metade da década de 2010 até os dias atuais surgiram vários eventos da temática *geek* em Manaus, como mencionados ao longo deste estudo. No entanto, somente em meados de 2018, eles passaram a integrar permanentemente os espaços museológicos.

4.2 O papel social dos centros culturais e espaços museológicos

Os museus, espaços museológicos e centros culturais são instituições que desempenham um papel fundamental na preservação e divulgação do patrimônio cultural e memória de uma sociedade. Esses espaços são dedicados à coleta, conservação e exposição de objetos e artefatos que representam a história, a arte e a cultura de uma comunidade ou região.

Os museus são instituições que têm como objetivo principal a preservação e a divulgação do patrimônio cultural e histórico. Eles oferecem uma visão geral da história e da cultura de uma sociedade, permitindo que os visitantes compreendam melhor o contexto em que vivem.

> Arquivos, bibliotecas e museus são, no imaginário da sociedade, aparatos com a missão de preservar, para todo o sempre, a cultura acumulada pela humanidade, sendo, pois, templos de contemplação. E, verdadeiramente, o são, mas não só. Como canais de comunicação do conhecimento, passado e presente, estas organizações têm a obrigação de transcender esta imagem estática, deixando transparecer, para seus usuários e visitantes, o significado de seu conteúdo na construção da sociedade contemporânea. (Varela; Barbosa, p.339, 2013).

Como afirmam as autoras, é de conhecimento que os museus representam a memória e salvaguarda dos bens de uma determinada região. No entanto, não se reduzem a isso, pois o museu é um organismo vivo e está em constante mudança e evolução conforme os avanços da humanidade. Segundo Alves,

> De maneira geral, os museus há muito tempo vêm modificando seu papel deixando de lado a categoria de museu-templo, museu laboratório alcançando a categoria de museu-fórum. Se antes o museu se limitava a transformar um objeto em obra de arte, retirando-o do "circuito de vida" e incorporando-o aos seus acervos, eliminando as funções e significados originais e mais profundos de um objeto e atribuindo-lhe uma nova natureza, sobretudo estética e material; atualmente os

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

> museus tornaram-se espaços de encontros, trocas culturais e sociabilidade, sem negligenciar o aspecto da sensibilidade, do encantamento e, sobretudo do aprendizado. Como consequência tem proporcionado uma nova relação entre a pessoa e o objeto acrescentando do aumento de sua exposição pública, tendo como desdobramento o consequente interesse pelo acesso às coleções e/ou acervos. (Alves, p.126, 2020).

Neste sentido, ao realizar um recorte para Manaus, no que diz respeito aos eventos *geek* realizados nos espaços museológicos, cabe mencionar que cumprem seu papel enquanto espaços de encontros e trocas culturais, ao proporcionar esse novo viés para com a sociedade manauara. Percebe-se nesta inovação uma prática até então inédita que, aliada a uma cultura globalizada e de grande interesse principalmente pelos jovens, tem aberto uma gama de novas possibilidades ao aproximar os espaços de cultura de todos os públicos, independente de idade. Neste sentido, parte-se do pressuposto de que ao aliar-se a Cultura Pop Oriental e *Geek* os museus possam alcançar novos visitantes, que entrarão em contato com as exposições e informações regionais de forma lúdica e orgânica.

Os centros culturais, por sua vez, são espaços que promovem a arte, a cultura e a educação em uma comunidade. Eles oferecem uma variedade de atividades e programas, incluindo exposições, concertos, *workshops* e cursos, que visam promover a criatividade e a expressão artística. “Acreditamos ser necessário que as escolas e entidades culturais possibilitem, em maior número, a criação de espaços alternativos que nos permitam resgatar o interesse pela cultural oral de nossos antepassados [...] (Pinheiro, p.138, 2005).”

Ao retomar Varela e Barbosa, as autoras acreditam que,

> É nesta perspectiva, de sensibilizar, fazer perceber, ajudar a apreender – e aprender com novos recursos informacionais e objetos museológicos expostos e disponíveis em seus espaços – que estas instituições têm de gerir e gerar informações que as aproximem de seu público. Este é o desafio: arregimentar metodologias e estratégias que promovam a mediação entre o significado dos acervos documentais e museológicos e alcancem seus usuários e visitantes, levando-os a um momento de reflexão mais profunda. (Varela; Barbosa, p.339-340, 2013)

A mediação é um conceito fundamental nesse contexto. Ela se refere ao processo de criar uma conexão entre o público e os acervos, de modo que os visitantes possam compreender e apreciar o significado e a importância desses objetos. Isso pode ser alcançado por meio de exposições, programas educativos, atividades interativas e outras estratégias que promovam a interação entre o público e os acervos. Os museus e instituições culturais enfrentam o desafio de “gerir e gerar informações” que sejam atraentes para o público, principalmente os jovens. Isso implica em criar estratégias de comunicação eficazes, que

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

levem em conta as necessidades e interesses dos visitantes. Além disso, é fundamental que essas instituições sejam capazes de adaptar-se às mudanças tecnológicas e sociais, de modo a permanecerem relevantes e atraentes para o público.

> Sobre isto, Varela; Barbosa (2013, p.340-341 *apud* Vygotsky, [1991]), pontuam que o desenvolvimento mental é um processo dinâmico de transformações de sentidos partilhados inter e intrapsicologicamente, enquanto os espaços de trocas coletivas de sentidos e afetos, por meio de diálogo, são fontes de novas construções psicológicas, pois criam os processos de internalização, advindos da reflexão, mediante intercâmbio de experiências que são comunicadas e se convertem em um ponto de encontro entre os indivíduos. A construção de significados partilhada evidencia a importância do processo do conhecimento a partir da compreensão do outro e dos sentidos que são elaborados.

As autoras destacam a importância dos espaços de troca coletiva de sentidos e afetos, por meio do diálogo, como fontes de novas construções psicológicas. Isso sugere que os espaços onde as pessoas se reúnem para compartilhar experiências e ideias são fundamentais para o desenvolvimento mental e a construção de significados. Neste sentido, os eventos de Cultura *Geek* realizados nos museus podem ser vistos como um exemplo de espaços de troca coletiva de sentidos e afetos. Esses eventos permitem que os visitantes compartilhem seus interesses por temas como ciência, tecnologia, Cultura Pop e criem laços com outros indivíduos que compartilham interesses semelhantes.

Deste modo, entende-se que, os museus, além de espaços de memória e trocas de sentidos e afetos, buscam proporcionar reflexões críticas e intelectuais aos indivíduos visitantes, ao proporcionar visitações em seus espaços de memória e conhecimento sobre o próprio passado, no entanto, não se limitando a este viés, visto que existe uma adequação as novas práticas, como demonstra o Museu da Imagem e do Som - MIS de São Paulo, ao realizar em suas acomodações, a exposição de Quadrinhos, estudada por Leindecker (2022) que enfatiza a importância da ocupação deste novo público nos espaços culturais.

Neste sentido, a autora, que procurou compreender a exposição *geek* como parte de uma cultura que precisa ganhar espaço em centros culturais, ressalta que “a cultura nerd vem crescendo ao longo dos anos e tomando reconhecimento como patrimônio cultural em diferentes âmbitos – incluindo museus” (Leindecker, 2022, p.8). Neste sentido, ela enfatiza a importância dos museus se adaptarem a este novo nicho cultural.

Ao fazer um recorte pela história da humanidade, percebe-se que os espaços museológicos e centros culturais, enquanto unidades de informação, vem se transformando ao longo do tempo, de acordo com as necessidades do homem. Assim, compreende-se que,

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

> Arquivos, bibliotecas e museus, a partir do Iluminismo e com base em seus ideais, assumiram a responsabilidade de órgãos difusores e mediadores do conhecimento, objetivando, com isso, a democratização do saber a inserção social, mediante a igualdade de oportunidades de acesso ao conhecimento acumulado pela humanidade. A partir de então, instituíram-se, em essência, com a missão de representar, organizar e disseminar a informação cultural, científica, tecnológica e do cotidiano, no sentido de se aproximar dos usuários, criando um lastro que contribui para o surgimento e o fomento de uma sociedade cada vez mais intelectualizada, crítica, criativa, emancipada e autóctone e, portanto, preparada para viver autonomamente o seu tempo social, político, econômico e cultural, partícipe do desenvolvimento de sua geração. (Varela; Barbosa, p.341-342, 2013).

O trecho em questão destaca a importância dos arquivos, bibliotecas e museus como instituições que desempenham um papel fundamental na disseminação do conhecimento e na promoção da democratização do saber. A democratização do saber é um conceito fundamental nesse contexto, implicando que todos os indivíduos tenham acesso igualitário ao conhecimento acumulado pela humanidade, independentemente de sua origem ou condição social. Isso é essencial para criar uma sociedade mais justa e igualitária, onde todos possam ter as mesmas oportunidades de desenvolvimento e crescimento.

Os arquivos, bibliotecas e museus têm uma missão fundamental na representação, organização e disseminação da informação cultural, científica, tecnológica e do cotidiano. Eles devem se aproximar dos usuários e criar um lastro que contribua para o surgimento e o fomento de uma sociedade mais intelectualizada e crítica. A sociedade intelectualizada e crítica é um ideal que se busca alcançar, onde os indivíduos sejam capazes de pensar de forma crítica e reflexiva, questionando e analisando as informações que recebem. Além disso, eles devem ser capazes de criar e inovar, contribuindo para o desenvolvimento da sociedade.

> Por isto, estas instituições representam às vezes o passado, às vezes o presente, às vezes os grandes feitos históricos e descobertas científicas e inovações tecnológicas da humanidade, a beleza e a criatividade da arte, a cultura erudita e a cultura popular, bem como o cotidiano de uma comunidade. Toda a saga da humanidade, portanto, está representada nesses espaços que são templos do saber, mas que têm a missão precípua de educar a sociedade, alicerçando suas bases culturais e científicas. (Varela; Barbosa, p.343, 2013).

Neste sentido, ao retomar Leindecker sobre a exposição Quadrinhos, percebe-se que o MIS – SP obtém êxito ao ceder seu espaço para usufruto de uma comunidade que até então, está à margem da sociedade, sendo vista sob algumas perspectivas (conforme foi visto no início deste estudo) como uma subcategoria ou subcultura. Neste sentido, ao aliar-se a eventos *geek,* reforça a ideia de museu vivo e não apenas como um local estático, passado.

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

Com este intuito, tornar o museu um espaço de trocas e atraente a um público preterido é primordial. Assim,

> Para cumprir sua missão e alcançar seu público-potencial, museus, bibliotecas e arquivos públicos não podem perder esta dimensão de estimular a vinda desde público até suas dependências, de forma induzida, mas espontânea, pois do desenvolvimento dessa atitude provém o *habitus,* ou seja, o desejo permanente de visitar, frequentar e usar os recursos informacionais, culturais e científicos que estas instituições oferecem. Portanto, não se trata de aplicar ações aleatórias de *marketing*, exposições, serviços de extensão, mas de aplicar estratégias didáticas planejadas, visando ao desenvolvimento de competências e habilidades, uma delas, a formação de hábito. (Varela; Barbosa, p.349, 2013).

Por esta razão, torna-se indispensável a aliança a estas convenções com vista de criar um habito a este novo público e porque não preencher os espaços culturais com outras culturas, mesmo que seja fora dos padrões conhecidos como dominantes? A Cultura *Geek* neste caso, deve funcionar como estímulo ao público geral, principalmente, os mais jovens, que ainda possuem tanta relutância em frequentar espaços museológicos por associarem a um espaço erudito. Na compreensão de Varela; Barbosa (2013, p.365 *apud* Feuerstein, 1980), "o mediador ajuda o aprendiz a 'construir, filtrar e escalonar estímulos". Neste sentido,

> Conforme consta do glossário da primeira versão lusófona do *Código de ética para museus*, editado pelos comitês brasileiros e português do International Council of Museums – ICOM (2009):
>
> Os museus são instituições permanentes, sem fins lucrativos, ao serviço da sociedade e do seu desenvolvimento, abertas ao público, que adquirem, preservam, pesquisam, comunicam e expõem, para fins de estudo, educação e lazer, os testemunhos materiais e imateriais dos povos e seus ambientes.
>
> Atribuem-se, assim, aos museus, diferentes funções na sociedade, na expectativa de que fomentem a formação cultural e educacional da população, levando-os a transcender seus valores de natureza patrimonial. Deste modo, ao mesmo tempo em que têm a missão de conservar o patrimônio cultural da humanidade, também devem promover a mediação entre o público e o acervo, criando condições que estimulem a construção de conhecimento. (Varela; Barbosa, p.344-345, 2013).

A definição de museus apresentada enfatiza sua natureza permanente, sem fins lucrativos e ao serviço da sociedade. Eles são vistos como espaços que adquirem, preservam, pesquisam, comunicam e expõem testemunhos materiais e imateriais dos povos e seus ambientes, com o objetivo de promover o estudo, a educação e o lazer. Ao retomar o exemplo do MIS-SP, a autora faz a seguinte reflexão:

> O que é ser culto? Por que usamos esse termo apenas para descrever pessoas que gostam de consumir mídias da chamada "cultura de elite" e por que os objetos

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

> nerds não são representados com mais frequência em espaços culturais? (Leindecker, 2022, p. 14).

Quando se fala em ser culto, geralmente se associa a ideia de consumir mídias da chamada "cultura dominante ou de elite", como literatura e música clássica, arte erudita. No entanto, essa visão é limitada e exclui outras formas de expressão cultural, como a cultura pop nerd e *geek*, que são frequentemente relegadas a um segundo plano. A cultura é um conceito amplo que abrange diversas manifestações artísticas, intelectuais e criativas. Ela é uma forma de expressão humana que pode ser encontrada em diferentes contextos e comunidades. No entanto, a cultura de elite é frequentemente valorizada em detrimento de outras formas de expressão cultural, o que pode ser visto como uma forma de elitismo cultural.

Os objetos nerds, como quadrinhos, jogos e filmes de ficção científica, são exemplos de formas de expressão cultural que são frequentemente excluídas dos espaços culturais tradicionais. Isso pode ser devido ao fato de que esses objetos são vistos como menos sofisticados ou menos importantes do que as formas de expressão cultural mais tradicionais. No entanto, é importante reconhecer que a cultura é diversa, e que todas as formas de expressão cultural têm valor e importância. Os objetos nerds e *geek*, em particular, têm uma grande importância cultural e histórica, pois retratam a cultura de uma comunidade e merecem ser reconhecidos e valorizados como parte da cultura popular.

É neste sentido que Lindecker expõe suas inquietações sobre os espaços museológicos, afirmando ainda que esta foi uma das razões pelas quais decidiu elaborar um estudo sobre o evento ocorrido no MIS – SP. Segue narrando,

> Pensando no museu como lugar de memória e identidade, é notável o potencial dessa instituição e das suas ações, um espaço onde as exposições consolidam-se como um dos principais meios de comunicação, com a sociedade, possibilitando estabelecer relações de pertencimento e reforçando a legitimação ou não de determinados elementos da cultura material e imaterial. O ato de expor carrega consigo o papel social e político de comunicar para os públicos histórias, memórias, conhecimentos e tradições, contemplando narrativas que informam, problematizam e preservam o patrimônio. Pensar na cultura nerd como patrimônio cultural, é pensar como ela é, também merecedora de estar presente em lugares de memória. Ter uma instituição como o Museu da Imagem e do Som de São Paulo, museu fundado na década de 1970 e que realiza exposições sobre diferentes nichos e movimentos culturais, sendo um dos espaços museológicos mais movimentados da cidade de São Paulo (MIS, s.d.) reforça seu papel como agente para a legitimação da cultura nerd no cenário patrimonial. (Leindecker, 2022, p. 15).

A exposição, em si, é um ato que carrega um peso social e político, pois envolve a seleção e a apresentação de narrativas que informam, questionam e preservam o patrimônio

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

cultural. Isso levanta uma questão interessante: por que não incluir a cultura nerd como parte desse patrimônio? Afinal, ela é uma expressão cultural legítima que merece ser reconhecida e valorizada.

O Museu da Imagem e do Som de São Paulo é um exemplo notável de instituição que tem trabalhado para legitimar diferentes expressões culturais, incluindo a cultura nerd. Com sua longa história e programação diversificada, o MIS tem demonstrado seu papel como agente de legitimação cultural, oferecendo um espaço para que essas expressões sejam apresentadas e apreciadas, como ilustra a Figura 51.

Figura 57 - Fachada do MIS - SP para a Exposição Quadrinhos

Fonte: Museu da Imagem e do Som – SP, [s.d.]

Ao analisar as estratégias comunicacionais utilizadas pelo MIS, podemos entender melhor a importância de incluir a cultura nerd em espaços museológicos. Isso pode nos ajudar a compreender como essas instituições podem contribuir para a valorização e o reconhecimento da cultura nerd como parte do patrimônio cultural.

> A cultura nerd, como forma cultural, origem de identificações, memórias e práticas sociais nem sempre é reconhecida como tal. Nascida no mercado do entretenimento e ligada à prática de consumo midiático (Santos, 2014), apresenta-se em diversos objetos triviais do nosso cotidiano, passando por vezes

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

> despercebida. Pensar na cultura nerd como forma cultural, é pensar como ela é, também, merecedora de estar presente em lugares de preservação de memórias. (Leindecker, 2022, p.19)

A cultura nerd, com suas raízes no entretenimento e no consumo midiático, é um exemplo de como os meios de comunicação podem criar novas formas de expressão cultural. No entanto, essa cultura é frequentemente vista como "algo trivial ou superficial", em vez de ser reconhecida como uma forma cultural legítima. Isso é problemático no sentido de que a cultura nerd é uma parte importante da nossa identidade e memória coletiva. Ela é uma forma de expressão que nos permite conectar com outros e compartilhar experiências e valores. Além disso, a cultura nerd é uma forma de resistência à cultura dominante, uma forma de questionar e subverter as normas e convenções estabelecidas.

Pensar na cultura nerd como uma forma cultural legítima é reconhecer seu valor e importância como uma forma de expressão humana. É também reconhecer que ela merece ser preservada e celebrada, assim como outras formas de expressão cultural são salvaguardadas para o entendimento das futuras gerações sobre um determinado período e costumes de uma comunidade. Segundo Leindecker (2022, p.37 *apud* Desvallées e Mairesse, 2013),

> o museu é uma instituição, estabelecimento ou lugar geralmente concebido para realizar a seleção, o estudo, a apresentação de testemunhos materiais ou imateriais do homem e seu meio, sendo assim, um lugar também para a salvaguarda da cultura nerd. Nessa perspectiva, destaco algumas instituições que preservam, pesquisam e comunicam a cultura nerd, como o MM Gerdau – Museu das Minas e do Metal, localizado em Belo Horizonte, Minas Gerais, que desde 2017 realiza o evento *O Museu é Nerd* com programas educativos, exposições e palestras, e o *Belgian Comic Strip Center,* museu de histórias em quadrinhos, localizado em Bruxelas, na Bélgica. A intenção desta investigação é evidenciar que ainda precisamos ampliar a compreensão sobre a presença da cultura nerd em diferentes espaços culturais, rompendo alguns paradigmas no âmbito da história e cultura (Burke, 1997), pensando na presença da cultura nerd em mais instituições culturais, como um passo para sua legitimação.

Embora não seja uma prática comum, como pode ser visto ao longo das discussões apresentadas por Leindecker, a presença da cultura pop em locais de memória vem sendo modificada pouco a pouco, como mostram as figuras 52 e 53 respectivamente, que retratam a Exposição Quadrinhos realizada pelo MIS-SP, englobando os quadrinhos japoneses (mangás) e brasileiros (almanaques da Turma da Mônica).

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

Figura 58 - Exposição de mangás na Quadrinhos do MIS - SP

Fonte: Dantas (2018).

Figura 59 - Exposição interativa da Turma da Mônica na Quadrinhos do MIS-SP

Fonte: MIS (2018)

É neste sentido que o presente estudo irá abordar os eventos *Universo Geek Museu, Povos Criativos* e *Série Encontro das Águas,* que ocorrem em Manaus em espaços museológicos que remontam desde a época da borracha, sendo antes reconhecidos como parte da "cultura de elite", e hoje estando flexíveis a essa "nova cultura".

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

> Podemos pensar em variados exemplos onde podemos encontrar as formas da cultura nerd se manifestando, como convenções e eventos. Mas ainda existem outros espaços nos quais devemos encontra-la, onde devemos normalizar a presença desta cultura em museus, sendo preservadas suas memórias e histórias para futuras gerações. (Leindecker, 2022, p.38)

Além disso, a inclusão da cultura nerd em museus é uma iniciativa que pode trazer benefícios significativos tanto para a comunidade quanto para as próprias instituições museológicas. Ao incorporar exposições e programas relacionados à cultura nerd, os museus podem atrair novos visitantes e oferecer uma experiência mais diversificada e atraente para o público.

Uma das principais vantagens da inclusão da cultura nerd em museus é a possibilidade de atrair um público mais jovem e diversificado, como mencionado anteriormente. A cultura nerd é uma forma de expressão cultural que é amplamente difundida entre os jovens, e ao incluir exposições e programas relacionados a essa cultura, os museus podem se conectar com esse público e oferecer uma experiência mais relevante e atraente.

Outro benefício da inclusão da cultura nerd em museus é a possibilidade de criar novas oportunidades de parcerias e colaborações. A cultura nerd é uma forma de expressão cultural que é amplamente difundida em diferentes setores, incluindo a indústria do entretenimento, a tecnologia e a educação. Ao incluir exposições e programas relacionados à cultura nerd, os museus podem criar novas oportunidades de parcerias e colaborações com essas indústrias e promover a inovação e a criatividade.

Na próxima seção serão descritos os eventos objetos desta pesquisa.

4.2.1 Série Encontro das Águas

A Série Encontro das Águas, fundada em meados de 2014 pela Secretaria de Estado de Cultura e Economia Criativa é conhecida hoje por abraçar a cultura *geek* por meio das apresentações temáticas que misturam orquestra com trilhas sonoras de filmes, séries e animes.

> Marcelo de Jesus, diretor artístico da série Encontro das águas, relembra como tudo começou de forma inesperada durante uma temporada de concertos denominada Guaraná. Um concerto que combinou a peça "Os Planetas" de Gustav Holst com a suíte de "Star Wars", de John Williams foi o ponto de partida para a atual série. O evento foi responsável por atrair uma audiência diversificada, mostrando o potencial de atrair novos públicos, quando se une a cultura erudita à cultura pop. (Cultura do Am, 2024).

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

Desde então o espetáculo se tornou tradição e costuma ser aguardado com entusiasmo entre a comunidade *geek* local. É comum que os ingressos sejam esgotados rapidamente. Em entrevista cedida para este estudo com a atual diretora do Teatro Amazonas, Elizabeth Catanhede, ela remonta como ocorreu essa iniciativa. Ao ser questionada sobre o surgimento da parceria entre Teatro e Cultura Pop, ela responde que "*A parceria surgiu a partir do interesse em diversificar a programação do Teatro Amazonas, tornando-o um espaço cada vez mais acessível a diferentes públicos* (Entrevista nº 4)" Continua narrando que os organizadores dos eventos *Geek* buscaram o Teatro para ampliar a visibilidade e a experiência do evento, aproveitando a grandiosidade do espaço. Além disso, a Secretaria de Cultura e Economia Criativa do Amazonas viu na proposta uma oportunidade de aproximar novos públicos e valorizar a cultura pop dentro de um dos maiores ícones culturais do estado.

O espetáculo é um grande sucesso entre os entusiastas da Cultura Pop e vem sempre se inovando. Dos espetáculos realizados ao longo dos anos podem ser destacados os temáticos de *games*, de séries e filmes popularmente conhecidas como *Vikings*, *Game of Thrones*, *Star Wars* e animes como *Naruto*, *Dragon Ball*, *One Piece* e animações do *Studio Ghibli*.

Além da orquestra, é comum que nestes dias, *cosplayers* sejam convidados para ocupar espaços estratégicos do Teatro, a fim de tornar o espetáculo mais imersivo. É importante destacar que estes convites não ocorrem de forma aleatória, para isso são contratadas empresas de curadoria *cosplay* e produtoras culturais, que são quem selecionam os personagens e intérpretes que farão a participação junto ao evento. As duas empresas conhecidas por realizarem este papel na Série Encontro das Águas são a *Casa Geek 42* e a *Empire Dioramas*, essa última possuindo maior enfoque na saga *Star Wars*. Ambas as partes foram entrevistadas para fins de compreensão de como funcionam os espetáculos e qual a perspectiva deles enquanto organizadores sobre o espetáculo.

A empresa *Empire Dioramas* é conhecida no cenário *geek* por ser referência na criação de dioramas[25] temáticos, curadoria *cosplay* e produtora cultural no segmento da Cultura Pop *Geek* e *Nerd*. A empresa existe oficialmente há 4 anos, tendo realizado eventos em lugares como o Instituto Cultural Brasil – Estados Unidos, ICBEU; hamburgueria *Muy*

[25] Diorama é um modo de apresentação artística tridimensional, de maneira muito realista, de cenas da vida real e fictícia para exposição com finalidades de instrução ou entretenimento.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

Gringo, aniversários, encontros temáticos em livrarias e convenções *geek* em geral. Neste sentido, convidamos Igor Falcão para participar da entrevista representando a *Empire*.

Igor Falcão (Entrevista nº 6), co-criador da *Empire Dioramas* relata que está neste nicho como produtor cultural há 6 anos, em conjunto com seu pai, que inicialmente fundou a empresa com o intuito de criar dioramas que representassem cenas da franquia *Star Wars,* mas que depois passou a abranger outros grandes nomes da Cultura Pop, como Homem Aranha, *Jurassic Park* e O Senhor dos Anéis, por exemplo. Apesar disso, Falcão relata que está inserido na Cultura Pop desde seu nascimento, pois seus pais, como adeptos, lhe influenciaram desde muito cedo.

Figura 60 - Acervo colecionável da Empire Dioramas

Fonte: Falcão, acervo pessoal.

Ao ser questionado sobre como surgiu a ideia de realizar eventos voltados para a Cultura Pop, ele conta que tudo começou por meio da franquia *Star Wars*, por ser uma saga muito rentável e que nunca saiu de moda, possuindo 47 anos de existência. Com o passar do tempo, percebeu que o público criou interesse pelas coleções de sua família, que ganharam a alcunha de "*prestígio e joia da Empire Dioramas*".

O entrevistado segue narrando, que a exposição da coleção

> *[...] atrai muito público. A gente sempre a fazia para amigos dentro de casa. Depois de tempo, a gente começou a pensar em fazer para expor para fora e para público comum. E nisso trazer as fantasias e cosplayers, que eu já tinha essa paixão desde criança. Então, começamos a pensar em levar isso para os eventos. Conheci alguns organizadores de eventos, eles me deram as oportunidades iniciais para começar a ter uma mesa para expor, para mostrar os cosplays. E isso foi criando forma, foi criando cada vez mais... Chamando cada vez mais o público. E foi durante a época do Muy Gringo, o restaurante de hambúrgueres steak house aqui em Manaus, foi quando eles nos chamaram para fazer o cardápio*

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

> *com a temática de Star Wars e trazer personagens vivos. Foi então, a partir desse momento, que eu, afiliado a uma empresa de teatro, eles quiseram estudar Star Wars comigo. Trabalhei com eles nesse período. Logo depois, quando passou a época do Star Wars, eu comecei a seguir sozinho, me desvinculei deles. Eles continuaram a seguir seu caminho sozinho, eu segui o meu. Continuei trazendo a ideia para o Muy Gringo com outras temáticas, como a franquia Stranger Things...e depois Marvel, Liga da Justiça, DC Comics. E foi do Muy Gringo para frente que eu comecei a ficar mais famoso quanto aos cosplays e dioramas. Percebi que os dioramas e cosplays têm que trabalhar juntos. É o foco da Empire* (Entrevista nº 6).

Nos dias atuais, a empresa *Empire Dioramas* se tornou referência no cenário *geek* em Manaus pelos serviços de criar dioramas sob encomendas e por realizar curadoria *cosplay* de mídias como *Star Wars* e *O Senhor dos Anéis,* possuindo parcerias com grupos de fãs oficiais como o Conselho Jedi Am (*Star Wars*) e a Toca Am (que engloba todas as obras de J.R.R. Tolkien, criador da saga literária O Senhor dos Anéis).

Quando questionado sobre a parceria com a Série Encontro das Águas, Falcão responde que foi convidado a participar por um organizador de eventos de Manaus que entrou em contato com o maestro, que estava interessado nos *cosplays*.

> *E ele me convidou para participar. Só que aí ele falou que eu tenho as maquetes, eu tenho os cosplays, ele só queria cosplay. Eu falei, mas eu tenho a maquete, eu tenho o cenário, eu tenho muitos itens de Star Wars que eu podia agregar. Então, eu entrei em contato com o maestro, ele deixou comigo um valor e eu levei para lá* (Entrevista nº 6).

Falcão relata ainda que já havia trabalhado em conjunto com o espetáculo na edição passada, de 2023, mas que é um espectador antigo do evento, tendo participado nas edições de 2015 e 2016 trajando *cosplays* por iniciativa própria.

Figura 61 - *Cosplays* de *Star Wars* convidados pela *Empire Dioramas* para a Série Encontro das Águas

Fonte: Machado, acervo pessoal, 2024.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

Além do co-criador da *Empire Dioramas*, a empresa *Casa Geek 42*, igualmente, possui parceria com a Série Encontro das Águas, sendo a pioneira em executar a participação de *cosplays* em conjunto com o espetáculo. Neste sentido, os membros da empresa realizam uma curadoria, seguida de convites para os participantes que melhor atenderem ao tema proposto pela orquestra naquele momento.

Figura 62 - *Cosplays* convidados pela *Casa Geek 42* para o espetáculo *Natsukashii*

Fonte: Cultura do Am, 2023.

Nos dias atuais, o cenário *geek* possui uma visibilidade considerável, sendo um dos meios que movimentam parte da economia local, como eventos de grandes proporções, feiras e lojas de roupas e artigos inspirados nas temáticas da cultura pop.

Devido a esta mudança acerca do espaço que a Cultura *Geek* vem ganhando, ao retomar o evento sediado pelo Teatro Amazonas, procuramos compreender a perspectiva da Direção sobre o espetáculo Encontro das Águas. Catanhede (Entrevista nº 4) responde que o evento trouxe uma nova dinâmica ao Teatro, demonstrando sua versatilidade e capacidade de dialogar com diferentes manifestações culturais. Além de movimentar o espaço com um público diverso, o evento proporcionou novas experiências tanto para os frequentadores do universo *Geek* quanto para os visitantes habituais do Teatro. Ela também reforçou a ideia de

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

que a cultura pop pode coexistir com a tradição e que eventos inovadores ajudam a fortalecer a imagem do Teatro Amazonas.

Figura 63 - Maestro com *cosplay* de Darth Vader durante o espetáculo Encontro das Águas

Fonte: A Crítica, 2024.

Ao recuperar Leindecker, que analisou a exposição Quadrinhos, no MIS-SP, enfatizando a importância do reconhecimento da cultura pop enquanto cultura legítima, percebe-se que este acolhimento é um processo que está se desenvolvendo de fato, "transformando a cultura ao seu redor".

> A memória que se cria a partir deste novo perfil se alimenta na antiga, ao mesmo tempo que se adequa ao novo tempo. O imaginário formado pelo público sobre o nerd é transformado, como a cultura, e cria uma nova memória. O novo caráter é aceito, contestado, debatido e algumas vezes rejeitado. Porém, há sempre uma ressignificação de conteúdos pré-existentes forçados por uma nova forma cultural. (Leindecker, 2022, p.29).

Neste sentido, é indispensável que haja um debate acerca da cultura *geek* preenchendo os espaços culturais e trazendo novos significados, visto que no passado foram locais pertencentes exclusivamente à cultura de elite. Ao dialogar com Falcão (Entrevista nº 6) acerca desse novo viés no Teatro Amazonas, ele relembra a época em que ia ao Teatro na

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

companhia de sua avó, apenas para prestigiar espetáculos de músicas clássicas, um gênero que sempre lhes encantou e hoje, retornar ao Teatro como parte do espetáculo em um nicho com o qual possui bastante familiaridade e prestígio, é satisfatório.

Ainda no que tange a essa nova proposta de espetáculos do Teatro Amazonas, procurou-se compreender a recepção do público sobre a cultura pop oriental e *geek* sob a perspectiva da direção e organização dos eventos. Neste sentido, a direção comenta que,

> *A recepção tem sido muito positiva. O público compreende que o Teatro Amazonas é um espaço democrático, que pode e deve abraçar diferentes manifestações culturais. A realização de eventos Geek aqui reforça a ideia de que a cultura pop tem seu valor artístico e histórico, e que o Teatro não está restrito apenas ao clássico e erudito. Além disso, há um impacto positivo na imagem do Teatro como um espaço vivo, que acompanha as transformações culturais da sociedade* (Entrevista nº 4).

Desta forma, percebe-se que, assim com o MIS-SP, o Teatro Amazonas vem abrangendo esta nova vertente, ao reconhecer a cultura *geek* como parte integrante da cultura como um todo e não mais abaixo da "cultura de elite". Este fator, acaba trazendo um novo público e habituando os mais jovens a preencherem estes espaços. Ao ser questionada sobre a fidelidade dos frequentadores nos espetáculos *geek,* Catanhede responde que

> *O público Geek costuma ser bastante fiel e engajado, acompanhando edições anteriores e novas programações semelhantes. No entanto, cada evento atrai também um público novo, especialmente quando há temáticas diferentes dentro do universo Geek, como animes, games, quadrinhos ou ficção científica. Isso faz com que o evento tenha sempre um fluxo misto de frequentadores habituais e novos visitantes* (Entrevista nº 4).

Falcão, em relação a recepção do público sobre a iniciativa do Teatro Amazonas para com a comunidade *geek*, reflete que foi *muito positiva*, que eles gostaram e que sua empresa, junto aos dioramas e *cosplays* convidados somaram ao espetáculo. "*As pessoas pararam para tirar foto antes de subir para assistir o espetáculo e depois. Quando foi logo depois, realmente o público ficou muito feliz em nos ver. Eles gostaram muito de todas as faixas etárias. Eu pude perceber"* (Entrevista nº 6).

O empresário relata ainda que mesmo o espetáculo sendo privado, ao cobrar ingresso para a entrada, não foi um fator que prejudicou, ao contrário, por propor um valor acessível e justo, "*foi casa cheia".* Segue relatando que percebe que hoje a cultura *geek* possui um incentivo muito maior que em outrora, principalmente no que diz respeito a Secretaria de Cultura e Economia Criativa, que vem criando cada vez mais meios de tornar a cultura *geek*

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

parte integrante de espaços culturais. No entanto, percebe que está caminhando a passos lentos quando comparado a outros estados.

Apesar disso, enxerga a iniciativa com um impacto positivo perante a sociedade manauara, ao perceber uma presença cada vez maior por parte dos jovens, que não possuíam o hábito de frequentar estes lugares. "*Eles estão sendo atraídos com a cultura pop, mas além da cultura pop, eles estão querendo ver cada vez mais do patrimônio público"* (Entrevista nº 6).

Quando questionado sobre o cenário da cultura pop oriental e *geek* em Manaus, Falcão segue afirmando que está ficando mais forte; que em meados de 2018 e '19, por exemplo, não via tanta movimentação, os eventos eram mais concentrados em praças de alimentações de shoppings. Nos dias atuais percebe proporções muito maiores, ao atrair cada vez mais público, por meio de atrações advindas de outros estados, como jurados das competições, dubladores e bandas. "*Cada vez mais as pessoas estão interagindo em querer participar e querer se entreter nesses eventos que estão acontecendo na cultura pop [...]",* principalmente no contexto pós pandêmico, finaliza (Entrevista nº 6).

Neste sentido, ao procurarmos compreender o papel do Teatro Amazonas frente a essa nova realidade, na sociedade manauara, a diretora Catanhede responde que:

> *O Teatro Amazonas continua sendo um dos maiores símbolos culturais e históricos do Amazonas, mas, além de preservar sua tradição, ele tem se reinventado para atender a um público cada vez mais diverso. Seu papel vai além da apresentação de espetáculos clássicos e grandes Festivais como Festival Amazonas de Ópera – ele é um ponto de encontro, um espaço de valorização cultural e uma plataforma para novas expressões artísticas. O Teatro Amazonas representa a identidade cultural da região e segue como um grande elo entre o passado e o presente da cultura manauara* (Entrevista nº 4).

Ao finalizar esta seção, torna-se evidente que os espaços culturais hoje, tem criado políticas que os mantenham mais próximos da sociedade que o cerca, procurando alcançar todos os públicos e se tornar parte das transformações culturais, seja regional ou globalizada.

4.2.2 Universo Geek Museu – UGM e Festival Tupinanquim.

Para compreender os eventos aqui discutidos, foram levados em consideração os dados coletados durante as entrevistas com os organizadores dos eventos *Casa Geek 42* e Átila Simonsen sobre os eventos Universo *Geek* Museu e Festival Tupinanquim,

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

respectivamente; e administradores do Palacete Provincial enquanto sede; aplicação de questionário com o público participante; além de consultas a fontes que trouxessem informações complementares acerca dos dias de evento, como *sites* e portais de notícias.

O Universo Geek Museu – UGM, como também é conhecido e já está em sua 9ª edição, é notado por ser a maior convenção *Geek* sediada por um museu no Amazonas, sendo uma tradição da região norte entre a comunidade que compõe a Cultura Pop Oriental, Nerd e *Geek.* O evento foi fundado em meados de 2018 pela empresa Casa Geek 42 em parceria com a Secretaria de Estado da Cultura e Economia Criativa e apoio da Fundação Municipal de Cultura, Eventos e Turismo (MANAUSCULT).

> O Universo Geek Museu leva esse nome porque tem uma proposta especial. Além de oferecer toda a programação pop, ele também convida os participantes a adentrarem no Palacete Provincial e conhecerem tudo aquilo que o museu oferece sobre a história e a cultura amazonense. (Motta, 2024, grifo do autor).

O UGM geralmente costuma acontecer em dois dias de evento, ocorrendo comumente em finais de semana previamente agendados e planejados em conjunto com a SEC. Sua programação dura o dia todo e conta com várias atividades, como espaço destinado a jogos de *boardgame* e *cardgame;* exposições de quadrinhos, artes e colecionáveis do universo da Cultura Pop no *artist alley*[26]; práticas de *sword play*; feirinha com *standistas* do meio *Geek*; oficinas; atrações musicais; e os tão aclamados concursos de *cosplay*, *k-pop* e *Just Dance* (que costumam reunir um grande público que aguarda para assistir as encenações e apresentações que ocorrem no palco principal).

Ao entrevistar a equipe administrativa do Palacete, conversamos com dois membros que optaram por não ter seus nomes revelados. Neste sentido, serão referenciados como Participante 1 e Participante 2, ambos serão mencionados como integrantes da administração do Museu.

Para compreender como surgiu essa parceria, foi solicitado que comentassem a respeito. Neste sentido, o Participante 1 afirma que a parceria já é antiga de outras gestões. Segue narrando:

> *Ela foi idealizada por um diretor antigo aqui do Palacete, juntamente com o Guilherme Lestat, que é o dono da Casa Geek, pra realizar essa edição. Era uma edição pequena, que depois foi crescendo. E aí eu sei que, já em 2022, ele já tomou*

[26] Espaço em eventos da Cultura Pop onde os artistas independentes podem vender e/ou expor suas obras. É também conhecido como Beco dos Artistas.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

> *uma outra proporção, já que ele virou um evento fixo da Secretaria de Cultura e Economia Criativa, né? Aqui no espaço* (Entrevista nº 2).

Ao entrevistar Simonsen (Entrevista nº 5), acerca da parceria, ele comenta que o evento de quadrinhos *Tupinanquim* foi uma ideia da empresa *Casa Geek 42*, onde o objetivo inicial era chamar a atenção das pessoas para o Palacete, assim como o Universo Geek Museu. Segue narrando que na primeira edição do UGM, prestigiou o evento como público comum, porém, a partir da segunda, passou a integrar a equipe, realizando alguns trabalhos adicionais.

Simonsen comenta ainda que devido ao Palacete estar localizado no centro da cidade, possui vantagem em relação aos eventos. "*No mínimo, você pode ir de ônibus, né, então todo mundo sabe onde é. 'Ah, não sei onde é o Palacete', cara, mas você conhece os pontos de referência, as ruas entrelaçadas ali, a praça, etc."* (Entrevista nº 5). Como apreciador dos museus, Simonsen narra que sempre que viaja, visita estes espaços. Neste sentido, destaca que mesmo que vá ao museu várias vezes, sempre que for, vai ter algo novo ou diferente para conhecer; enfatiza ainda que conhecer o passado é fundamental para a sociedade, assim, afirma: *"se você não reconhece o passado, você é condenado a repeti-lo [...]. a gente fala isso sobre o nazismo, mas isso serve pra tudo quanto é coisa. Então, se você não tem ideia de sua origem, como é que você sabe para onde você vai?"*

O empresário segue narrando que existe uma filosofia nos bastidores. *"O museu, prioritariamente, ele guarda coisas antigas, enquanto o mundo geek, prioritariamente, vem para inovar, vem para fazer a disrupção e tudo. É importante que as pessoas tenham essa visão equilibrada, digamos assim, do mundo".*

A figura 63 ilustra a divisão de espaço dentro do museu entre o tradicional e o *geek.* Ao adentrar o espaço, os visitantes se deparavam com as duas culturas, podendo permear entre ambas. Enquanto de um lado o Museu da Imagem e do Som – MISAM, exibia em suas exposições materiais audiovisuais que remontam épocas distintas; do outro, expunha dioramas temáticos do universo da Cultura Pop, como Star Wars e O senhor dos Anéis.

Nesse sentido, Simonsen comenta que o *geek* hoje está presente em várias esferas da vida humana, nas tecnologias, nos celulares que usamos. "*Tudo é geek, você não pode dissociar [...] O nome dele era CDF, agora pode ser geek. Mas seja tudo, em tudo está. E se em tudo está, por que não durante a história? Então, é por isso que nós vamos para os museus e outros prédios histórico."* (Entrevista nº 5). Ainda em seu relato, conta que enquanto membro do Conselho Jedi do Amazonas, durante a primeira organização,

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

realizaram evento temático no Museu com o objetivo de coletar insumos para a população que havia perdido seus bens em incêndio, reforçando o alcance e importância dos eventos realizados em espaços públicos.

Figura 64 - Exposições compartilhadas: regional e *geek*

Fonte: Acervo pessoal.

Ao conversar com a empresa *Casa Geek 42*, Cruz (Entrevista nº 7) comenta que o evento UGM iniciou em 2018, em acordo com o antigo diretor à época, que tinha como intuito realizar um evento voltado para o *cosplay*. Após discussões sobre o conteúdo dos eventos, chegaram ao consenso de realizar um evento que unisse as outras culturas. Segundo a empresária, a edição teste contou com um público de cerca de 6.500 pessoas, superando as expectativas. "*Eles achavam que ia ter só umas visitazinhas e cresceu. [...] Aí teve duas edições em 2018 e em 2019. Aí parou na pandemia e já voltou já em 2021",* comenta (Entrevista nº 7). Cruz relata ainda que o evento UGM virou tradição no calendário de eventos culturais de Manaus.

Ao entrevistar o CEO da empresa *Casa Geek*, este relata que pouco tempo após darem início a essa atividade, precisaram se reinventar em decorrência da pandemia do COVID-19.

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

> *Nossa, naquela época, como não podia ter evento nenhum, a gente tinha que acabar se reinventando. Nisso a casa Geek, ela ficou fazendo lives, lives com dubladores, fazendo vários bate-papos. E veio um convite da Fundação Rede Amazônica para a gente fazer alguns bate-papos em comemoração ao Dia do Orgulho Nerd. Foi aí que nós produzimos junto com o pessoal da Empire Dioramas, pessoal do Star Wars, do Conselho Jedi. E nisso a gente fez lives. Tanto que eu entrei em contato com um dublador da saga, também de Star Wars, que participou da live. E nisso a gente foi fazendo essas lives como forma de continuar movimentando o cenário. Aí após a pandemia que a gente voltou realmente com os eventos* (Entrevista nº 8).

Neste contexto pandêmico, o empresário segue discorrendo que acredita que a pandemia despertou nas pessoas a vontade de sair de casa e aproveitar ao máximo. Isso aumentou a rotatividade nos eventos, que sofreram um aumento significativo pós-pandemia. Comenta:

> *A gente sabia que tinha o público tudinho, Marvel, DC, essas coisas, os filmes de super-heróis em alta. Mas depois da pandemia tinha aquela necessidade do pessoal sair. E a gente teve um boom realmente de público em eventos e eventos em si. Não somente os nossos eventos, vieram outros produtores culturais. Tanto que por mês eu acho que todo final de semana tem algum evento em algum lugar* (Entrevista nº 8).

Quando questionados acerca da recepção do público em relação a novidade de eventos *geek* sediados por museus, Lestat relata que a primeira edição foi um teste, porque o público estava habituado a frequentar eventos pagos, como o *Anime Jungle. "A gente apostou numa coisa mais cultural. Uma entrada livre e o pessoal acabou abraçando, né"* (Entrevista nº 8). Neste contexto, enfatiza que parte do sucesso se deve a divulgação realizada pela Secretaria de Cultura – SEC, reforçando que a ideia inicial era da própria SEC, mas a execução (concepção e produção) foi de sua empresa. Ainda em relação ao apoio da SEC, Lestat menciona que percebem que há uma maior abertura em relação a eventos *geek.* O evento conta ainda com o auxílio da Manauscult para fins de estrutura. O empresário enfatiza que o UGM é um evento cem por cento regional e que possui como fim valorizar os empreendedores locais. Em suas palavras:

> *A gente faz um evento com baixo custo, mas acaba trazendo uma grande gama de pessoas para prestigiar o evento. Tanto que uma coisa que eu costumo pontuar, o nosso diferencial do evento é valorizar o pessoal daqui. Tanto que a gente não traz atração de fora. A gente não traz dublador, não traz banda. A gente tenta sempre valorizar o pessoal daqui. Lojinhas já entraram em contato comigo. Lojas de São Paulo, Rio de Janeiro, para participar do evento. Mas aí eu não...eu quero focar os micro empreendedores daqui. Rodar toda a parte de dinheiro, para eles conseguirem vender e monetizarem dentro do evento. A mesma coisa com as atrações [...]. A gente teve hipnose, no palco, teve várias apresentações, mas sempre o pessoal daqui* (Entrevista nº 8).

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

Ainda em entrevista à empresa *Casa Geek*, Cruz (Entrevista nº 7) comenta que, em relação à recepção do público, "*Eles achavam que eles não poderiam entrar nesse tipo de espaço. Foi o que eu mais ouvi. 'Ah, eu não conhecia o Palacete, eu não sabia que poderia entrar e tal'".* Nesse sentido, segundo os produtores culturais, o evento permitiu ainda uma nova perspectiva do público em relação aos espaços museológicos. Segue relatando que o público acabava voltando, levando as famílias e amigos, conforme as informações acerca do evento e espaço se difundiam.

> *E aí desde a primeira edição, mesmo, ou seja, sempre tem alguém que fala que achava que nunca ia entrar aqui porque achava que não podia, porque o pessoal falava que era prédio da polícia e tal, que era fechado, mas aí é aberto e a maioria deles não tem esse conhecimento. Aí eles tiveram esse conhecimento a partir do UGM* (Entrevista nº 7).

O evento hoje conta com um público cada vez maior e parte disso se deve em decorrência do próprio público que compartilha suas experiências com outros frequentadores em potencial. Cruz percebe a mudança e relata que a cada edição, o quantitativo de visitantes aumenta exponencialmente. Este fator, levou a organização a expandir o espaço do evento, ocupando as áreas externas e visando proteger o patrimônio, sempre respeitando a capacidade máxima de pessoas. Nas edições atuais do evento, as áreas internas são ocupadas com atividades de caráter moderado, enquanto as atividades que reúnem maior público e movimentação ocupam o palco externo, estruturado no centro da Praça Heliodoro Balbi (Figura 64), que fica de frente para a entrada principal do prédio.

Ao conversar com a equipe administrativa do Palacete Provincial, perguntamos de que forma os eventos *geek* contribuem para o museu. O Participante 1 (Entrevista nº 2), relata que contribuem de forma muito positiva, porque acaba atraindo um outro tipo de público.

> *A raiz da intenção do UGM é isso, né? De levar duas culturas, né? A parte museológica e a parte Geek dentro de um espaço só, né? Vendo que elas duas podem se conversar. Então a gente vê com bons olhos, porque querendo ou não, traz essa nova parcela da população que ainda não conhece os espaços museais de Manaus, incentivando todo o turismo, mas também pelo conhecimento, né? Muito desse público é do público adolescente, que tá no ensino médio, vai prestar vestibular. Então acaba que a cultura Geek ensina um pouco dessa parte museológica pra eles poderem usar futuramente no vestibular* (Entrevista nº 2).

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

Figura 65 - Palco montado na área externa do Palacete, na praça Heliodoro Balbi.

Fonte: Acervo pessoal.

Em relação a este fator, foi questionado sobre como se dá essa interação, se eles conseguem perceber que durante o evento, há interesse do público pelas exposições regionais do museu. A equipe responde que "*definitivamente [eles] acessam o espaço",* em sua grande maioria, acompanhados pelas famílias. Complementam ainda que, durante os dias de evento, não são realizadas visitas guiadas, mas há sempre funcionários preparados para tirarem dúvidas e informar sobre os artefatos e exposições. Ainda em relação aos visitantes, a equipe traz a seguinte reflexão:

> *É porque muitos vêm com os pais, então os pais já vieram aqui antes, mas, assim, já teve essa perda da memória fotográfica. Então trazem os filhos, tanto pra eles já saberem onde é, e até pra relembrar, né? Muitas dessas pessoas que são participantes de eventos Geek já são meio que uma coisa hereditária. O pai começa fazendo um cosplay, aí incentiva o filho, então vão participar desses eventos e vão conhecer esses espaços. Então, é... uma coisa puxa a outra, meio que um ciclo, assim, vicioso, mas do bem* (Entrevista nº 2).

Quando questionados sobre o perfil do público que frequenta, os administradores respondem que é balanceado. Costumam ser moradores locais, turistas, professores, alunos, que compreendem dos 6 aos 50 anos de idade, em média, apesar disso, reforçam que o público costuma diversificar conforme o tipo de evento proponente.

Em relação a recepção do público, acreditam que eles acham interessante, uma proposta diferente, visto que boa parte dos eventos *geek,* quando de acesso gratuito, são

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

realizados em praças públicas. *"O UGM já veio com uma proposta totalmente diferente que é ser feito dentro de um museu",* afirma o Participante 1, que continua relatando que o único ponto negativo é em relação ao público atribuir o museu ao sensorial, por vezes, tentando tocar nos artefatos. Então nos dias de evento, precisam redobrar os cuidados. Apesar disso, a equipe aponta que este fator não é visto como obstáculo, visto que, o evento, em geral, *"une a Cultura Pop e Geek que já é um mercado crescente que está se consolidando aqui em Manaus com a parte museal"* (Entrevista nº 2).

O Palacete, nesse contexto, apesar de não ser aberto para visitações aos domingos, nos dias que sedia os eventos, mesmo ocorrendo em finais de semana, costuma abrir seus museus para receber o público.

Figura 66 - Fachada do Palacete Provincial durante o Universo Geek Museu

Fonte: Acervo pessoal.

Ao retomar Simonsen (Entrevista nº 5), o empresário entende que essa interação entre museu-evento *geek* é uma estratégia eficaz para atrair o público jovem e infantil. Segundo relata sobre suas experiências pessoais, tanto os jovens, quanto crianças parecem estar cada vez mais desinteressados em frequentar unidades de informação, ao associá-las como espaços de silêncio, erudito e de obrigações escolares, atribuindo um sentido negativo.

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

> *Normalmente pega raiva. É um princípio de pensamento. [...] Porque um museu é um lugar calmo, né? A priori não tem muitas luzes. Você tem que sentar. Você tem que filosofar pela obra. Você tem que ficar ali. A priori é outro local que você tem que ficar calado. Calado já não é legal. As pessoas gostam de se expressar de alguma forma. E normalmente é pela voz* (Entrevista nº 5).

Segue afirmando que é difícil quebrar essa imagem e os eventos hoje colaboram positivamente nesse contexto. Segundo o jornalista (Entrevista nº 5), "*Foi por causa disso e foi assim que o próprio Palacete tornou-se um ícone, digamos assim, da cultura geek. Se vai fazer evento nerd no centro, você vai fazer no Palacete. Ele é o ponto de referência".*

Ainda em entrevista, Simonsen relembra um episódio onde uma jovem o abordou recordando um evento temático do Dia do Orgulho Nerd, realizado sob sua organização, no Palacete, em que ela participara como espectadora das atividades realizadas no campo da física e química. Segundo relembra, a jovem informara que, por influência deste evento, acabou seguindo carreira na área de química.

Neste sentido, Simonsen comenta que mesmo com casos isolados como este, consegue perceber que os eventos agregam positivamente na vida dos consumidores, uma vez que por serem gratuitos, alcançam um maior número de público. Pondera,

> *Nada contra quem paga, quem cobra, nada. Mas o fato de ser gratuito, você leva um monte de gente que provavelmente não iria pra esse lugar. Até porque o mundo geek, ele é caro [...]. Então, eles já veem a gente como elitizado. É a mesma história do livro. Ah, meu Deus, o livro é caro. [...] E aí não tem mais uma questão de cultura. [...] até o pessoal que tem dinheiro não tá comprando livro. [...] Mas aí, se você leva pro museu e aquilo é gratuito, a pessoa que tá lá, ela vai entrar nos outros museus e vai querer olhar. Nem que seja, gente, pelo amor de Deus, nem que seja passar 10 segundos, olhou o quadro e foi embora. Isso faz uma diferença danada na nossa vida* (Entrevista nº 5).

Nesse contexto, o empresário reforça a ideia de que a cultura precisa ser acessível e os museus, enquanto agentes culturais, possuem o papel de alcançar todos os públicos, mesmo que isso implique em criar novos métodos. Nesse sentido, o Palacete Provincial cumpre seu papel perante a sociedade manauara, ao demonstrar, por meio de suas práticas, que seu espaço é para todos, sem distinção de cultura de elite ou popular.

Ao retomar o diálogo com a equipe responsável pelo Palacete, em relação a este tópico, afirmam que acreditam ser de "*extrema importância"* essa conexão por serem duas culturas distintas.

> *[...] aqui a gente tem o Museu da Imagem e do Som, então com certeza muita coisa do que o público Geek conhece tem aqui, tem aqui no nosso acervo. Então eu acho importante eles conhecerem esse espaço, né? Sair um pouco do eixo de Centro de*

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

> *Convenção, do Studio 5, do Vasco Vasques e entrarem nesses espaços, eu acho que eventos como o Geek tem que ocupar os espaços museais tem que fazer... tem que ajudar nessa divulgação assim como os espaços ajudarem o Geek também nessa parte. Eu acho que tem tudo a ver. Eu acho muito importante!* (Entrevista nº 2).

Neste sentido, o entrevistado acredita que existe uma troca mútua entre evento e museu. O Participante 1 complementa que isso faz parte do novo sentido da nova museologia, o papel dos museus frente ao contemporâneo, de transformar, sair do estático, ser um museu vivo.

> *[...] por mais que não seja um eco-museu, mas um museu construído com um patrimônio edificado, por dentro, ele ser um local vivo em que as pessoas possam transitar, em que as coisas não estejam paradas, mas que ela tenha uma história rodando, acontecendo e também do ponto de vista de lazer, né... descentralizar grandes centros de compras como os shoppings que por muito tempo ainda perpetua como um espaço de lazer principalmente para pessoas que moram em áreas periféricas da cidade de descentralizar esses espaços e trazer para o centro histórico para elas conhecerem, né. Então assim, os eventos de Geek são um grande catalisador por chamar, já tem um apelo pelas pessoas, porque são pessoas que já são um público fiel, independente de qual seja o organizador, qual seja o meio, tem na temática Geek, da Cultura Pop ou da cultura do K Pop, que também é um outro mercado que está crescendo exponencialmente aqui em Manaus, são grupos que já são... tem públicos fieis então eles chamam mesmo e vão. Então, eu acho que esse é o grande boom, né. Acho que é isso, de chamar pela parte do lazer para as pessoas virem e assim conhecerem e também se divertirem e saber que há um outro universo e na cidade, de redescobrir a sua própria cidade, não ficar preso em centros de compras, num local assim... [...] que você encontre gente da sua idade, que você possa conversar, eu acho que atende mais dessas duas áreas* (Entrevista nº 2).

A equipe segue relatando que um exemplo disso é a semana de quadrinhos, que também engloba o espaço museal, assim como a Série Encontro das Águas, do Teatro Amazonas, ao fazerem releituras de clássicos do cinema, acabam atraindo um novo público, com mentes diferentes.

> *Até puxando isso pelo olhar do turismo né. No turismo, a gente fala que a cidade só vai ser boa para turistas se ela for boa para a pessoa que reside aqui. Então quanto mais as pessoas daqui visitarem os seus espaços culturais, se apropriarem desses locais, dizendo que aquilo lá também é deles, não é somente um prédio edificado, bonito da época antiga, que foi feito para turistas visitarem, nunca vai trazer esse sentimento de alteridade e de reconhecimento. Então esse é mais um papel que há com os eventos de Geek em casa né, de trazer essas pessoas que não conhecem nada da sua cidade por mais que eu tenha um pouquinho da Cultura Pop Geek, que é uma coisa importada, mas que o museu ainda... você só responde essa coisa mais local da sua história para futuramente essas pessoas passarem, então o bom desses eventos com edições contínuas é isso, é de fidelizar esse público que já vem, mas também de trazer novos para que esses novos também se fidelizem e assim vai. Por isso que eu digo que é um ciclo vicioso do bem, né... uma pessoa vem, puxa e assim vai* (Entrevista nº 2).

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

De acordo com os relatos da equipe, percebe-se que a cultura pop oriental e *geek*, nos dias atuais, é aliada dos espaços museológicos, ao proporcionarem benefícios mútuos tanto para os museus, quanto para os eventos.

Na próxima seção será apresentado o evento *geek*, a feira dos Povos Criativos.

4.2.3 Povos Criativos

O evento Povos Criativos é uma iniciativa da SEC em parceria com a empresa *Casa Geek 42*, que acontece no Centro Cultural Povos da Amazônia. Este evento, que se trata de uma feira de economia criativa, apesar de ser composto em sua grande maioria pelo público *Geek*, também conta com a presença de criadores e artistas com a temática regional amazonense. Atualmente, durante o período em que esta pesquisa está sendo realizada, o evento está em hiato, sem previsão de data para retorno. Em razão disso, este estudo terá seu enfoque nas edições anteriores, mais especificamente, no período pandêmico.

Para fins de compreensão sobre o evento Povos Criativos, entrevistamos o Diretor do CCPA, José Marques acerca das atividades sediadas no Centro que abrangessem a cultura *geek.* Neste sentido, ao dar início à entrevista, foi pedido que ele comentasse sobre como surgiu essa parceria entre o Centro e os organizadores de eventos *geek*.

Ao responder, Marques (Entrevista nº 1) relata que enquanto servidores públicos que trabalham frente à essas unidades, de equipamentos culturais, devem ser acessíveis. Dentro desse contexto, conheceu Lestat, da *Casa Geek 42*, com quem estabeleceu uma relação profissional a fim de conhecer os projetos e propor parceria.

Lestat (Entrevista nº 8), por sua vez, ao responder esta mesma pergunta, comenta que o Povos Criativos era um projeto do Diretor de economia criativa da SEC., Sr. Turenko Beça, muito mais voltado para artesanatos. “Turenko Beça é artista plástico, grafiteiro, escultor e desenhista. Filho do poeta, escritor e um dos fundadores do ‘Clube da Madrugada’, Aníbal Beça” (Manart, [s.d.]).

Lestat segue narrando que este artesanato era de um nicho que que tinha seu enfoque, inicialmente, nos povos originários. No entanto, surgiu o convite após o UGM, com a proposto de implementar à feira as atividades *geek*. Assim, realizaram o escopo da programação e produziram o evento *geek* inserido na feira que já existia.

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

> *Que é a parte da feirinha mesmo de artesanato e nisso veio um público imenso. Muita gente gostou e pintou os convites para continuar todos os meses. A gente mudou algumas outras coisas. A gente foi fazendo algumas outras coisas diferentes. E perdurou até dezembro do mesmo ano* (Entrevista nº 8).

Lestat comenta ainda, que um fator que chamou a sua atenção, foi que os artesãos que tinham como foco itens regionais, acabaram se adaptando à Cultura *Geek* ao perceberem que é um mercado que está em alta.

Ao retomar a entrevista com a direção do Centro, pedimos que contextualizasse à época em que surgiu o evento e qual foi a finalidade. Marques (Entrevista nº 1) responde que a primeira edição da Feira Povos Criativos ocorreu em 2022 e inicialmente, tinha como base o aniversário de celebração de 15 anos do CCPA como Centro Cultural. Nesse contexto, pensaram em algo que fosse estratégico, para atrair diferentes públicos, principalmente os que não possuíam o hábito de frequentar o local. Continua afirmando:

> *A gente sabe que hoje a gente compete muito com a modernidade, a tecnologia. Então, a questão dos celulares, as redes sociais, muitas pessoas mesmo passam grande parte do seu dia dentro de casa, nas telas, nas telas (inaudível). Aí, a gente começou a se perguntar, como atrair essas pessoas, esses jovens, principalmente. Porque o público Geek, a gente percebeu, que é muito muito jovem. Então, a gente encontrou uma oportunidade de ser atrativo e linkar com o atrativo do Centro Cultural. Porque na medida que o jovem ele é atraído para participar de um evento com uma temática Geek, ele está inserido dentro de um contexto que ele vai ter a oportunidade de conhecer outras linguagens, outra cultura, no sentido de se permitir, né. Aqui, temos museus, bibliotecas, enfim, todo um acervo do Centro Cultural dos Povos da Amazônia, da Amazônia continental como um todo* (Entrevista nº 1).

Ao tomar como exemplo a inovação do CCPA enquanto novos métodos para atrair o público e unir culturas distintas, percebe-se o surgimento de uma nova vertente, como discutida nas seções anteriores, um espaço para uma nova cultura que mistura o local com o global. “Este passeio entre saberes e sentimentos, re-juntando poesia e ciência, história e arte, por certo, amplia o foco de luz sobre a região, permitindo leitura nova sobre sua identidade cultural.” (Costa, p.104, 2005).

Neste sentido, na perspectiva da direção do Centro,

> *Os eventos de cultura geek, anime, games, eles trazem um novo público ao CCPA, diversificando o perfil de frequentadores, fortalecendo a conexão do espaço com a juventude, com as comunidades criativas. Além disso, eles dinamizam o local, estimulando o comércio de produtos, culturais, principalmente desenvolvendo também a economia criativa, promovendo a interação entre diferentes expressões artísticas, reforçando que os espaços de ocupação do Povos podem receber multi-atividades para referência a todos os tipos de público* (Entrevista nº 1).

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

Em decorrência do alcance que vem atingindo nos últimos anos, os eventos *geek* em Manaus, têm se tornado uma importante fonte de renda para a cidade, gerando empregos e oportunidades para os profissionais do nicho.

Esses eventos atraem milhares de pessoas, que se reúnem por interesses em comum. Ao realizar um evento, as empresas contratam profissionais para trabalhar em áreas diversas, como produção, *marketing*, segurança e atendimento ao público. Além disso, os eventos também geram oportunidades para os lojistas locais, que podem vender produtos relacionados à cultura pop *geek*, como produtos colecionáveis, roupas, acessórios e suas artes.

Figura 67 - Espaço dos lojistas durante a Feira Povos Criativos

Fonte: Em Tempo, 2022.

Conforme explica, Turenko Beça,

> A importância de um evento como esse para gerar cultura, emprego e renda é muito grande. Nós temos mais de 50 expositores aqui, tanto da gastronomia, quanto do artesanato, e extrapolando mais ainda a gente traz também discussões a respeito de startup, a gente tem apresentação de cosplay. As vendas têm sido boas, tanto da parte da gastronomia, quanto de outros produtos e mesmo quando as vendas não são muito boas, ela está mostrando o trabalho dela para a sociedade como um todo. (Beça, 2022).

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

Ao buscar compreender sobre o como ocorre a relação entre o público e o local, se há um interesse deles pelas exposições regionais, Marques (Entrevista nº 1) declara que, em sua perspectiva, enquanto diretor, o público *geek* costuma focar no evento em si, porém, alguns casos não passaram despercebidos, de visitantes que exploraram as exposições. De acordo com o portal de notícias M2 News (2022), "além da exposição e vendas de artesanatos e da feira geek, o público apreciou a exposição Triburbanus e a exposição fotográfica 'Olhares Tumbira', que retrata as belezas e os hábitos da comunidade do Tumbira, localizada no coração da floresta Amazônica."

Figura 68 - Feira Povos Criativos

Fonte: M2 News, 2022.

Em relação a rotatividade de visitações durante os dias de evento, Marques percebe que houve um aumento significativo devido a divulgação de datas fixas. Relata ainda que alguns visitantes do Povos Criativos retornaram posteriormente ao CCPA.

> *[...] a rotatividade, ela foi maior durante os eventos, pois tinham datas fixas para ocorrer, mas a permanência do público no espaço após essas atividades, ela depende muito da viabilidade, né? Alguns visitantes retornaram sim, percebemos,*

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

> *e houveram registros disso, por curiosidade, sobre a programação regular, mas não há um aumento significativo espontâneo, sem agenda e divulgação direcionadas. No caso, por exemplo, dos eventos Geek, né? Então a gente percebeu sim, que quando havia ali o trabalho da comunicação em massa, de divulgar o trabalho da comunidade Geek, né? Da cultura ali, pop, sim, havia um aumento expressivo* (Entrevista nº 1).

Conforme pôde ser observado a partir das informações discutidas ao longo desta seção, o Centro Cultural dos Povos da Amazônia é um espaço que busca promover a cultura amazônica e integrar diferentes expressões artísticas e científicas. O evento Povos Criativos, realizado anteriormente no CCPA, é um exemplo de como a cultura *geek* pode ser utilizada para atrair novos públicos e promover a economia criativa. A parceria entre o CCPA e a empresa *Casa Geek 42* permitiu a criação de um espaço para a cultura *geek* e a economia criativa, gerando empregos e oportunidades para os profissionais do nicho.

No entanto, o que é mais interessante é a forma como o CCPA utilizou-se da cultura *geek* para promover a cultura amazônica e atrair novos públicos. A diretoria do CCPA percebeu que a cultura *geek* é uma forma de atrair jovens e promover a interação entre diferentes expressões artísticas.

A análise das entrevistas com os organizadores do evento e a diretoria do CCPA também revela a importância da colaboração e da inovação na promoção da cultura e da economia local. A parceria entre o CCPA e a empresa *Casa Geek 42* é um exemplo de como a colaboração entre diferentes entidades pode gerar resultados positivos.

O próximo tópico irá caracterizar o público frequentador deste nicho de eventos realizados nos museus e centros culturais.

4.2.4 Público frequentador:

Para compreender o sucesso a que se deve as convenções de cultura pop oriental e *geek* sediadas pelos museus e centros culturais de Manaus, procurou-se identificar quem é o público que a consome. Para isto, foram usados para fins de entendimento os dados coletados nas entrevistas com a equipe administrativa dos museus, organizadores doe eventos e questionário aplicado ao próprio público.

Neste sentido, inicialmente, procurou-se compreender se o público frequentador dos espaços museológicos são os mesmos que compõem a cultura pop *geek* em Manaus. Quando levantada essa questão em entrevista, a resposta dos participantes foi unânime: não

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

costumam ser o mesmo público, pois diversifica bastante. Para a Direção do Teatro, predomina-se a perspectiva de que,

> *O público do Teatro Amazonas varia bastante conforme a programação. Espetáculos de ópera, música clássica e teatro costumam atrair um perfil mais acadêmico e apreciador das artes eruditas, enquanto eventos populares e culturais trazem um público mais diversificado, incluindo jovens, famílias e turistas. Nos eventos Geek, há um predomínio de um público jovem e apaixonado por cultura pop, mas também vemos um aumento na presença de famílias e de pessoas que já frequentam o Teatro, mostrando uma interseção interessante entre os públicos* (Entrevista nº 4).

Para os produtores culturais, o público percebido geralmente costuma ser grupos de amigos, com a faixa etária de 12 anos em diante, famílias com crianças. Falcão (Entrevista nº 6) destaca que nos eventos *geek* dos quais participou não costumava ver muitos idosos entre os espectadores.

Em relação ao CCPA, o diretor declara que o Centro Cultural, costuma receber anualmente um público variado, incluindo pesquisadores, turistas locais, nacionais e estrangeiros, além de estudantes da rede pública e privada. No entanto, percebe que os eventos *Geek* de Cultura Pop, por sua vez, atraem mais jovens e também adultos que sejam fãs de *animes, games, k-pop* e HQs, além de artistas que fazem *cosplays.* Outras atividades de eventos, o público maior é composto por entidades e órgãos públicos ou em caráter privado, quando existem eventos e programações específicas.

Ainda falando sobre o público frequentador, ao tentar compreender se há um interesse destes visitantes pelo espaço e exposições, além do espetáculo em si, Catanhede responde que

> *Há um pouco dos dois perfis. Muitos visitantes vão exclusivamente para o evento Geek, mas acabam se encantando com a arquitetura e a história do Teatro. Durante esses eventos, é comum percebermos curiosidade por parte do público, principalmente daqueles que nunca haviam entrado no Teatro antes. Alguns aproveitam para fazer visitas guiadas, voltando posteriormente para conhecer melhor o espaço* (Entrevista nº 4).

Neste sentido, percebe-se que o público costuma variar de acordo com o evento que está em evidência naquele momento. Ao aplicar o questionário durante os eventos, obtivemos as seguintes respostas:

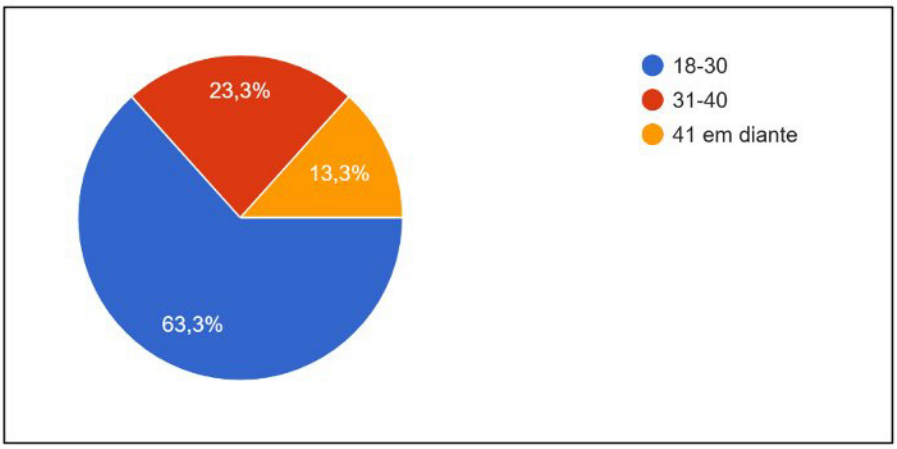
Em relação a faixa etária, pôde ser observado que a maior parte da população encontrada nos eventos compreende um público entre 18 e 30 anos, ou seja, um público jovem. Apesar disso, o público de 41 anos em diante é observado como 13,3% dos visitantes,

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

sendo analisada como uma parcela considerável. Quando feita a mesma pergunta via *Instagram,* as respostas foram relativamente iguais (conforme consta no Apêndice I, ao final deste trabalho), abrangendo um público dominante dos 15-25 anos.

Gráfico 1 - Faixa etária do público frequentador



Fonte: Gerado automaticamente pelo *Google Forms* com base no questionário elaborado pela autora.

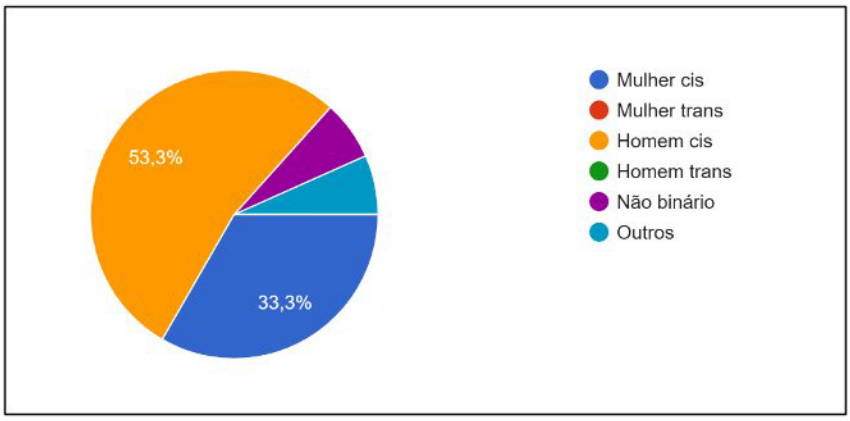
Quando questionados sobre o gênero que identificavam, obtivemos os seguintes dados: a maior parte da população presente (53,3%) que aceitou responder ao questionário foi composta por homens cis, ou seja, que nasceram com o gênero com o qual se identificam. 33,3% deste público se identifica como mulher cis e apenas uma pequena parcela se identificou como não-binário ou outros.

Ao aplicar o questionário de forma *online*, no entanto, a resposta foi oposta, sendo o maior público respondente composto por mulheres, que compreenderam 66% da população. Nesse sentido, percebe-se que o cenário é composto por um público misto. No entanto, nos dois questionário foram observados que a população é majoritariamente dividida entre homens e mulhreres cis. Apesar disso, é necessário levar em consideração que a maior parcela do público frequentador é composto por jovens, que muitas vezes, ainda estão em fase de descoberta. Percebemos ainda, que uma pequena parcela, ao estar acompanhada de pessoas mais velhas durante a entrevista, otpou por responder “outros”.

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

Gráfico 2 - Gêneros

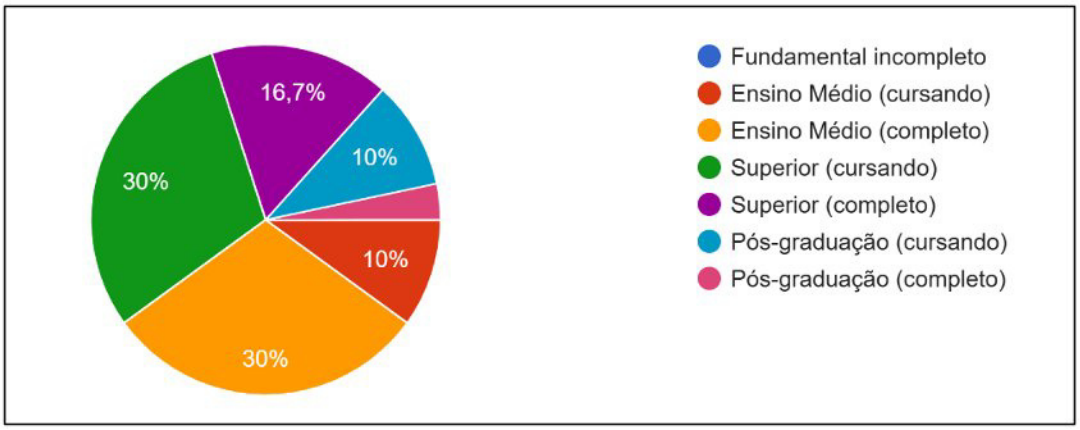


Fonte: Gerado automaticamente pelo *Google Forms* com base no questionário elaborado pela autora.

No que se refere ao grau de instrução, percebe-se que ele costuma ser bem diversificado. 30% da população possui ensino médio completo, enquanto os outros 30% abrangem um público com ensino superior em andamento. Em relação aos outros 40% se diversifica entre superior (cursando), ensino médio (cursando), e especializações, em andamento e completas.

Quando levados em consideração os dados obtidos via *Instagram*, observou-se que a maior parcela está dividida entre ensino médio completo (82%) e superior cursando (55%).

Gráfico 3 - Grau de instrução



Fonte: Gerado automaticamente pelo *Google Forms* com base no questionário elaborado pela autora.

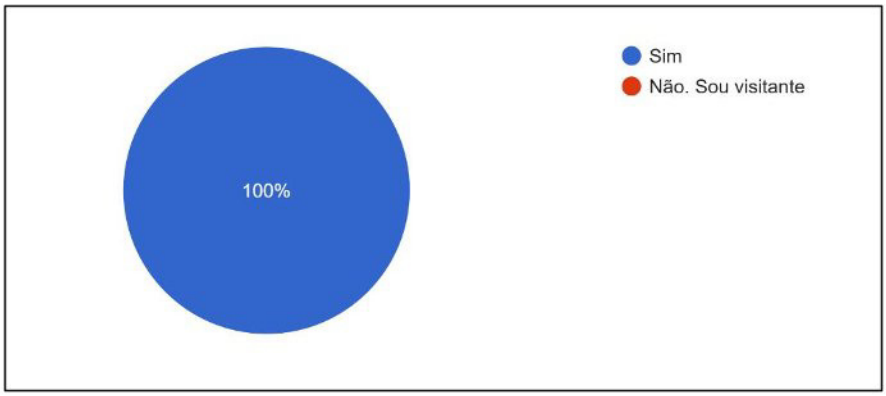
Ao serem questionados sobre seu local de origem, cem por cento da população que respondeu ao questionário de forma presencial afirmou ser residente de Manaus. Apesar

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

disso, quando indagado via *Instagram*, identificamos que 7% da população afirmou estar de passagem pela cidade naquele momento como visitante.

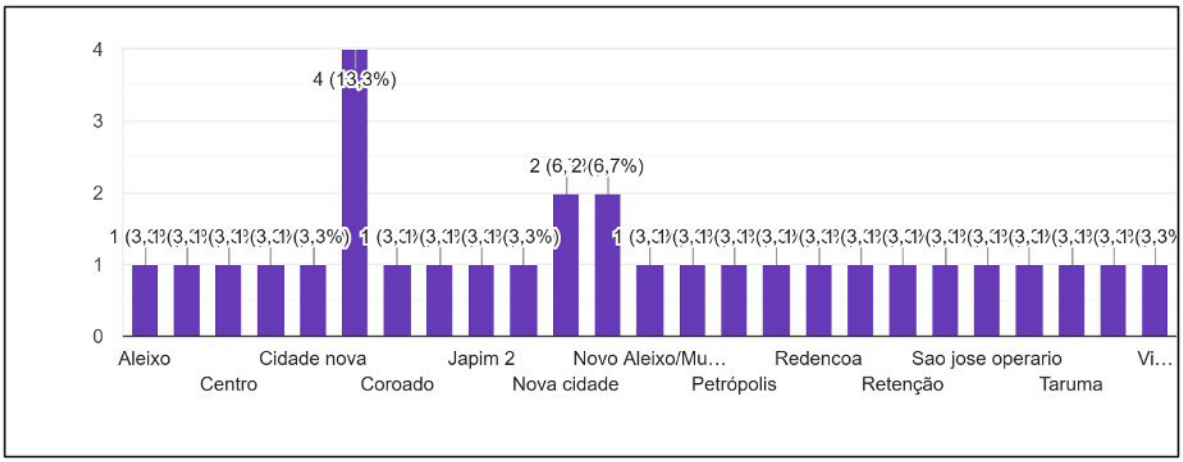
Gráfico 4 - Local de origem



Fonte: Gerado automaticamente pelo *Google Forms* com base no questionário elaborado pela autora.

Ainda em relação à localidade, quando questionados sobre a área em que residiam, obtivemos as respostas apresentadas no gráfico a seguir:

Gráfico 5 - Zonas onde os frequentadores residem



Fonte: Gerado automaticamente pelo *Google Forms* com base no questionário elaborado pela autora.

Desta forma, identificamos que a maior parcela frequentadora é residente da zona norte de Manaus. Em relação aos dados obtidos por meio do *Instagram*, percebemos que o segundo maior público é composto por moradores da zona leste da cidade.

Percebe-se ainda que para este público, apesar dos eventos UGM e a Série Encontro das Águas serem realizados no centro histórico de Manaus, este não é um fator que os impeça

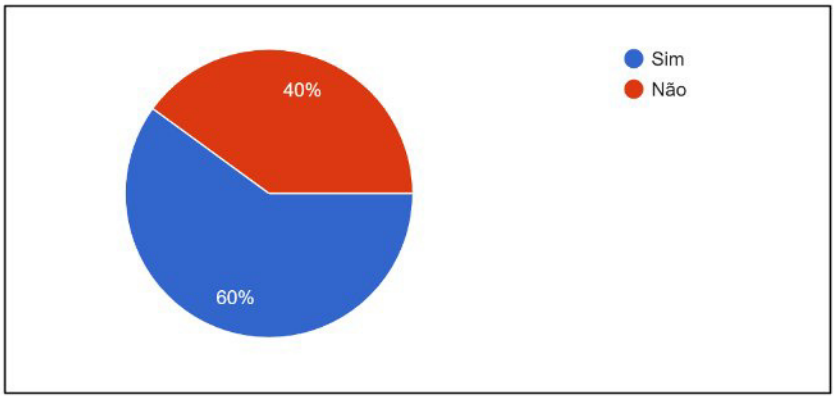
Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

de comparecer, ao contrário, como observado nos gráficos, são o maior público que os compõem. O público morador da zona sul, por sua vez, que é onde são sediados os eventos, costumam ser minoria, com base na população respondente destes questionários.

Quando questionados se eram um público assíduo dos eventos *geek* privados em Manaus, especificamente os que costumam cobrar entrada, 60% dos respondentes presentes afirmaram que sim, vão a eventos *geek* independente de pagar entrada. Os outros 40% optam por frequentar apenas os eventos gratuitos. A população respondente de forma virtual, de igual modo, costuma frequentar eventos *geek* com entrada paga, sendo a maior parte da população com 83%.

Gráfico 6 - Presença em eventos *geek* pagos



Fonte: Gerado automaticamente pelo *Google Forms* com base no questionário elaborado pela autora.

Para fins de compreensão dos motivos que levaram os visitantes a irem ao evento UGM, dispusemos de uma variedade de razões, como pode ser observado no próximo gráfico. Dentre elas, no que tange a população que respondeu ao questionário de forma presencial, percebe-se que diversificou consideravelmente.

O percentual 23,3% se repetiu por três vezes em interesses distintos, como: assistir e/ou participar das atividades de dança como *k-pop* e *just dance*; passeio com amigos e família; e prestigiar/participar das atividades de *cosplay*. Os outros sujeitos intercalaram em menor escala entre *swordplay*; *games (board* e *cardgames*); estavam passando por lá na hora; e pelo menos 13, 3% afirmou ir a todos os eventos *geek* que ocorrem na cidade.

Ao observar as respostas obtidas via *online*, por sua vez, foram apresentados os seguintes resultados:

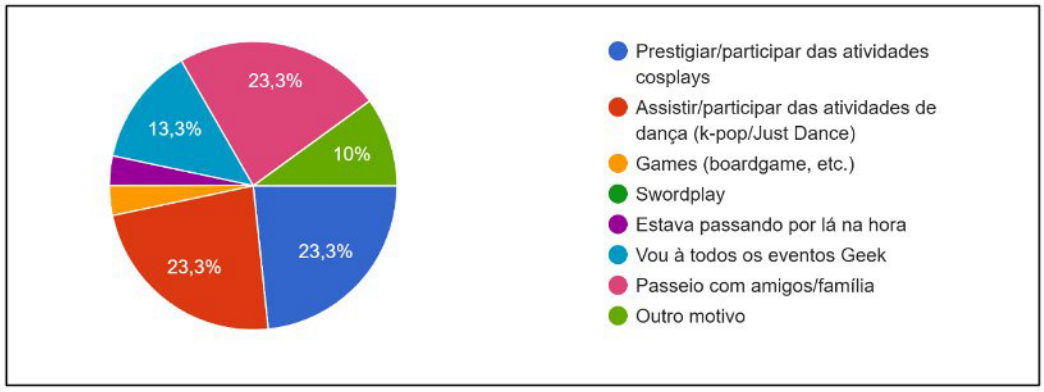
73% do público foi ao evento para prestigiar o concurso de *cosplay*; seguido pelo público que vai a todos os eventos *geek* da região ou em passeios com família e amigos.

Folha: 178

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

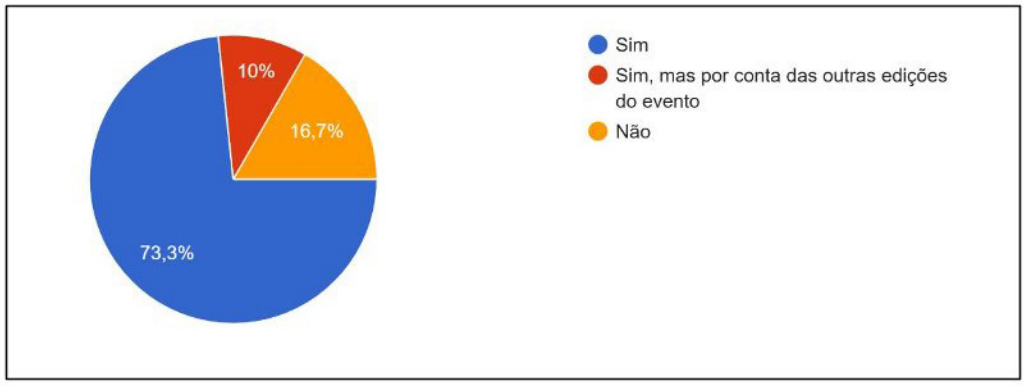
Gráfico 7 - Finalidade de ir ao evento



Fonte: Gerado automaticamente pelo *Google Forms* com base no questionário elaborado pela autora.

Quando questionados se conheciam o Palacete Provincial antes do evento Universo Geek Museu, obtivemos as seguintes respostas: 73,3% do público que respondeu presencialmente afirmaram que já conheciam; 10% informou que conheciam, porém, em decorrência das outras edições do evento; e 16,7% disseram que era a primeira vez no local. O questionário aplicado de forma virtual apresentou resultados similares, com 78% da população afirmando que já conhecia e 10% que souberam da existência devido ao UGM.

Gráfico 8 - Conhecimento sobre o Palacete Provincial antes do UGM



Fonte: Gerado automaticamente pelo *Google Forms* com base no questionário elaborado pela autora.

Nesta perspectiva, percebe-se que, apesar de ser uma parcela menor, a parceria entre o evento Universo Geek Museu e Palacete Provincial obteve êxito ao alcançar um público alheio aos espaços e práticas.

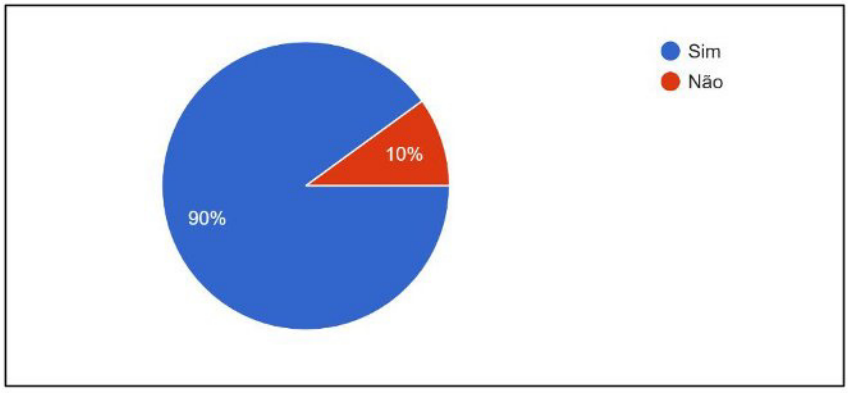
A pergunta seguinte procurou compreender se os entusiastas da cultura pop oriental e *geek* presentes no evento visitaram as exposições dos museus. Neste sentido, 90% da

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

população respondente presente afirmou ter visitado as instalações do Palacete; apenas uma pequena parcela não visitou, compreendendo 10% deste público. Os dados coletados via *Instagram* reforçaram os presenciais, ao apresentar que a maioria do público possuiu interesse em conhecer as instalações do local.

Gráfico 9 - Visitações do público às instalações e exposições do museu



Fonte: Gerado automaticamente pelo *Google Forms* com base no questionário elaborado pela autora.

Deste modo, percebe-se por meio dos dados coletados em questionário para com o público frequentador que são compostos em sua maioria por jovens, apesar disso, é comum que haja uma diversificação entre este público, que é composto em sua maioria por sujeitos que se identificam como homens ou mulheres cis e ainda, não-binários. Conforme os produtores culturais mencionam nas seções anteriores que apresentam os eventos *geek* sediados pelos museus, reforça-se por meio do público, que as atrações de maior interesse são as de *cosplay* e *k-pop* e, que apesar de se direcionarem ao evento com fins de interesse nas práticas culturais *geek* presentes, isso não os impediu de querer conhecer as exposições regionais e retratos históricos locais.

Ao retomar Leindecker (2022), que enfatizou a importância dos eventos de caráter *geek* preencherem os espaços museológicos, percebemos por meio deste estudo de campo que sua concepção se valida na própria prática observada no público frequentador, que vê nos eventos *geek* sediados por museus, uma forma lúdica de aprender sobre suas origens e frequentar em maior grau os espaços de memória.

Essa nova vertente proporciona ganhos mútuos entre museu-cultura pop *geek*, onde ambos podem aprender e se reinventar frente a sociedade manauara contemporânea.

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

4.2.5 A Cultura Pop Oriental e *Geek* em Manaus frente a sociedade contemporânea.

Para finalizar a análise e discussão de resultados, procuramos, entender como os organizadores e diretores dos museus enxergam hoje a cultura pop *geek* frente a sociedade manauara e vice-versa.

Ao levantar a questão em entrevista com a empresa *Casa Geek 42,* Cruz (Entrevista nº 7) responde que, percebe que hoje a sociedade manauara está muito mais receptiva que em outrora. Nos dias atuais, por exemplo, os *cosplayers* recebem cachê para participar de atividades pela cidade. Mas nem sempre foi assim, em outra época, eram mal vistos e muitas vezes tratados de forma ríspida por seguranças de *shoppings*. Segue narrando:

> *Antes a gente tinha essa barreira. Agora não. Agora eles já pagam, porque eles sabem que é uma profissão deles e tal. E aonde eles estão eles sabem que dá público. Principalmente crianças e tal, se for um evento, alguma ação que seja para esse público. Então acho que o que quebrou mais é as pessoas começarem a entender que realmente é uma, tem algumas pessoas que seguem essa profissão. Não é só uma brincadeira. Tem algumas pessoas que só fazem para brincar e tal, mas em sua maioria o pessoal faz mais para trabalho* (Entrevista nº 7).

Nesse contexto, perguntamos se os produtores culturais enxergam diferença de tamanho de público entre eventos gratuitos e aqueles que cobram entrada. Cruz responde que acredita que os de entrada franca consigam alcançar um número um pouco maior, afinal, nos dias atuais, poucos eventos cobram entrada, mesmo os de iniciativa privada, acabam cobrando um valor mais acessível. Complementa ainda relatando que em muitos casos, as pessoas que pagam entrada em eventos privados, estão pagando na verdade para ver a uma atração específica, em sua grande maioria e não pelo evento em si. Nos gratuitos, por sua vez, acabam aproveitando mais o evento como um todo, por vezes, excedendo a capacidade de limite do local.

Nesse sentido, percebeu-se por meio da observação participante que, enquanto nos eventos pagos, o público pagante costuma passar o dia para fazer valer o ingresso, no gratuito, há uma maior rotatividade, pois não há um compromisso de estar em um local específico, uma vez que podem ir e vir quantas vezes acharem necessário.

Cruz (Entrevista nº 7) acrescenta que acredita que os próprios eventos estão se reinventando de acordo com a demanda e que os próximos vão ampliar ainda mais. Lestat, por sua vez, adiciona:

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

> *Como eu disse. Hoje, direta ou indiretamente, as pessoas têm um pezinho na Cultura Geek, na Cultura Pop. Tanto que você vê hoje, alguém com uma camisa de super herói, de anime... vi um senhor andando na rua com uma camisa do Naruto. Tanto que a gente teve na época da pandemia... muita gente acabou por conhecer um pouquinho mais. Por não ter como sair. Muita gente teve o boom de Naruto porquê... durante a pandemia. Muita gente assistiu, conheceu a questão de Doramas também. O pessoal, ahh Round 6, Round 6 querendo ou não, se você não sabe, Round 6 é um dorama também, é uma produção de drama coreano. E hoje, literalmente não tem quem não esteja envolto direta ou indiretamente na Cultura Geek* (Entrevista nº 8).

O CEO da *Casa Geek 42* segue narrando que essa é a questão do intercâmbio, levar algo atrativo para os espaços museológicos e permitir ao público conhecer uma outra cultura; promover uma diversão e entretenimento por meio de algo que estão pouco habituados.

Neste sentido, o CEO da empresa 1 Minuto Nerd contribui descrevendo o fenômeno do consumo da cultura *geek* nos dias atuais:

> *nós estamos envelhecendo, mas nós continuamos nerds, continuamos Geek agora, mas nós temos mais dinheiro. E por isso que tá um monte de coisa nostálgica de... gente vai sair um Lilo e Stitch de novo, ninguém aguenta mais Sonic, mas tá aí. [...] Mario, que a cada 3 anos tem [...] coisa de Mario. Filme de Mario. Tem, é... jogo de Mario. Aí você vai sentar, quem é que tá lá, é o pai, é o filho, a mãe e filho, por que? Eu joguei Mario, minha filha não gosta muito de videogame. [...]. Mas o meu irmão faz isso com o sobrinho dele. [...] Mas é claro, mas é claro que eu vou gastar dinheiro com isso. [...]. Mas é lógico que eu vou gastar, gente o Batman fez 85 anos* (Entrevista nº 5).

Acrescenta ainda que o crescimento da comunidade *geek* na cidade se deve às empresas e entusiastas deste ramo finalmente estarem se profissionalizando, agora o nerd está saindo de casa, não existem somente na *internet* como em outrora e que essas interações entre público comum é o que mantém os eventos vivos. Adiciona em sua fala que devido a profissionalização das empresas que compõem o nicho, surge uma concorrência saudável no meio entre produtores culturais e que este fator, é benéfico ao público, que só tem a ganhar.

Em relação ao papel do museu hoje frente à sociedade contemporânea, ao retomar Marques (Entrevista nº 1), enquanto diretor do CCPA, comenta que a visão do Centro Cultural frente as atividades da cultura *geek* e pop é positiva, porque ampliou suas estratégias e perspectivas de que os espaços culturais podem, sim, dialogar com novas linguagens.

> *Vemos como uma modernização necessária, tornando o Centro Cultural mais acessível, relevante, para diferentes gerações. Além de tornar interessante também o acesso ao conhecimento tradicional indígena, que está linkado com a estrutura do espaço dos Povos da Amazônia* (Entrevista nº 1).

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

Complementa que O CCPA, atua como um espaço de preservação da cultura amazônica, mas também precisa se adaptar às novas demandas culturais. Integrar diferentes manifestações artísticas e contemporâneas fortalece o nosso papel como um centro dinâmico e inclusivo, promovendo educação, memória e lazer para um público amplo.

Baseado na bibliografia utilizada em conjunto com a pesquisa de campo, por meio das entrevistas realizadas com os administradores dos museus e organizadores de eventos; e dos questionários aplicados ao público alvo, percebe-se que há uma interação de ganho mútuo entre museus e eventos, uma vez que, os espaços museológicos, enquanto espaço de memória e propagação da cultura, se abrem para receber uma prática, até então, vista como alheia as tradições cultas. Neste sentido, o museu se alia ao novo em busca de também ser espaço de debate e disseminação de uma cultura mais globalizada, não se afastando, no entanto, de seu propósito, valores e missão, que costumam ser em prol da sociedade que o cerca. Apesar disso, os eventos enquanto empreendimento mais modernos, onde antes atingiam somente um único público, mais abastado, hoje, graças a essa troca, se percebe mais acessível economicamente a seu público.

Deste modo, conforme relatado ainda pelos entrevistados, é perceptível que as visitas nos museus, durante o período em que recebem as Convenções *Geek* possuem uma maior rotatividade, trazendo um público novo, que ao integrar-se ao espaço por meio da Cultura Pop, acabam saindo do local com informações e conhecimentos a mais.

Essa realidade, de aumento de visitações e interesse de um maior público durante os eventos *Geek*, foi unânime pelos entrevistados, que mesmo tendo sido entrevistados separadamente, concordaram que tais eventos causam um impacto positivo nos espaços museológicos que os sediam e consequentemente na sociedade manauara, confirmando a hipótese levantada no início deste estudo.

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A presente dissertação, motivada pela compreensão da dinâmica e do impacto dos eventos de Cultura Pop Oriental e Geek nos espaços museológicos de Manaus, trilhou um percurso investigativo estruturado em três capítulos fundamentais. O objetivo geral foi analisar como essas manifestações culturais contemporâneas se inserem e transformam a percepção e a receptividade de instituições tradicionalmente associadas à preservação da memória e da cultura erudita.

O Capítulo 2, não se limitou a definir conceitos, mas buscou estabelecer um diálogo crítico entre as diversas perspectivas sobre Cultura. Ao revisitar autores como Stuart Hall, Homi Bhabha e Ruth Benedict, a pesquisa procurou desmistificar a visão da Cultura Pop como uma mera subcultura, alinhando-a a uma compreensão mais ampla de manifestações culturais relevantes para a sociedade contemporânea. A discussão sobre transculturalidade se mostrou essencial para contextualizar a influência e a hibridização da Cultura Nipo-brasileira e do Hallyu no cenário manauara. A escolha destes teóricos se justifica pela sua relevância em abordar a complexidade da cultura, as dinâmicas de identidade e as trocas interculturais, fornecendo o arcabouço conceitual para analisar o fenômeno da Cultura Pop Oriental e *Geek*.

O Capítulo 3, "Procedimentos Metodológicos", detalhou as escolhas metodológicas que sustentaram a investigação. A adoção de uma abordagem qualitativa, exploratória e descritiva se mostrou pertinente para aprofundar a compreensão do fenômeno ao mesmo tempo em que se buscava identificar padrões e características do público. A articulação de pesquisa bibliográfica e documental, incluindo o levantamento do estado da arte e a consulta a documentos dos espaços museológicos, permitiu contextualizar a pesquisa e identificar lacunas existentes na literatura**.** A pesquisa de campo, por meio da aplicação de questionários ao público frequentador e da realização de entrevistas semiestruturadas com organizadores de eventos (*Casa Geek 42*, *Empire Dioramas*, *1 Minuto Nerd*) e gestores dos museus (Palacete Provincial, Centro Cultural dos Povos da Amazônia, Teatro Amazonas), possibilitou a coleta de dados primários ricos em detalhes e percepções. A análise de conteúdo foi a ferramenta utilizada para interpretar as falas dos entrevistados, buscando responder à problemática central da pesquisa.

O Capítulo 4**,** "Discussão e Análise dos Resultados", apresentou uma análise aprofundada dos dados coletados, revelando a complexa interação entre a Cultura Pop

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

Oriental e Geek e os espaços museológicos de Manaus. A pesquisa demonstrou que esses eventos não são apenas momentos de lazer e entretenimento, mas também catalisadores para a dinamização e a diversificação do público desses espaços**.** As entrevistas com Átila Simonsen (1 Minuto Nerd), Lígia Cruz e Guilherme Lestat (Casa Geek 42) e Igor Falcão (Empire Dioramas) evidenciaram a força e o crescimento do cenário Geek em Manaus e a importância da parceria com os espaços museológicos para alcançar um público mais amplo e legitimar essa forma de cultura**.** Os gestores do Palacete Provincial, do Centro Cultural dos Povos da Amazônia e do Teatro Amazonas compartilharam uma visão positiva sobre a realização desses eventos**,** reconhecendo seu potencial para atrair novos públicos, incluindo jovens que, tradicionalmente, não frequentam esses locais. A observação participante e os questionários aplicados confirmaram a diversidade do público e **o** interesse em conciliar a experiência do evento Geek com a exploração do acervo museológico. A pesquisa também tangenciou a discussão sobre a acessibilidade e a gratuidade de alguns eventos, pontos cruciais para a inclusão de diferentes estratos sociais na fruição cultural. A noção de "glocal" emergiu como um conceito chave para compreender a hibridização entre a cultura global da internet e as particularidades do contexto local manauara.

Além disso, outro fator significativo para esta pesquisa foi a discussão do “terceiro espaço” (Bhabha), por meio da cultura *Nikkei*. A cultura *nikkei*, que se refere à cultura e identidade dos descendentes de japoneses que vivem fora do Japão, pode ser vista como um exemplo de "terceiro espaço" ou "entre-lugares" de Homi Bhabha. Em sua teoria pós-colonial, argumentou que as culturas híbridas e sincréticas que emergem da interação entre diferentes culturas e tradições podem ser vistas como um "terceiro espaço" que desafia as noções binárias de identidade e cultura.

No caso da cultura *nikkei*, podemos ver como ela se forma a partir da interação entre a cultura japonesa e a cultura do país de destino, criando um espaço cultural único que não é nem completamente japonês nem completamente do país de destino. Esse "terceiro espaço" permite que os *nikkeis* negociem e redefinam suas identidades culturais, criando uma nova forma de ser e pertencer que não é limitada pelas fronteiras nacionais ou culturais.

Em suma, a pesquisa demonstrou que a inserção da Cultura Pop Oriental e *Geek* nos espaços museológicos de Manaus configura uma estratégia inovadora e bem-sucedida para ambos os lados**.** Os eventos *Geek* encontram nesses espaços uma plataforma de visibilidade e legitimação cultural, enquanto os museus se beneficiam de um público renovado e da oportunidade de se apresentarem como instituições dinâmicas e relevantes para as novas

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

gerações. A hipótese inicial sobre o impacto positivo desses eventos foi, de modo geral, confirmada pelas evidências coletadas**.**

Embora a pesquisa tenha alcançado seus objetivos, é importante reconhecer algumas limitações, como o foco geográfico restrito à cidade de Manaus e aos três espaços museológicos selecionados. Futuras pesquisas poderiam expandir a análise para outros espaços culturais e regiões do Amazonas, bem como aprofundar a investigação sobre a motivação e a experiência do público visitante, o impacto econômico desses eventos e as estratégias de gestão e comunicação mais eficazes para essa nova realidade.

Acredita-se que esta dissertação oferece uma contribuição significativa para os estudos de Cultura Pop, museologia e sociedade na Amazônia. Ao evidenciar a bem-sucedida interação entre a cultura contemporânea e os espaços de memória, este estudo sinaliza um caminho promissor para a ressignificação do papel dos museus na sociedade manauara**,** tornando-os centros de educação multicultural, abertos ao diálogo com as diversas formas de expressão cultural e capazes de promover a inclusão e o acesso ao conhecimento para um público cada vez mais amplo e diversificado. A correção de narrativas que marginalizam certas expressões culturais é um passo fundamental para a construção de uma sociedade mais crítica, criativa e emancipada.

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

REFERÊNCIAS

ABRAHIM FILHO, Roberto M. 2018. 1 fotografia. Coleção particular.

A CRÍTICA. **'Série Encontro das Águas' completa 10 anos com mais de 150 apresentações no Amazonas.** 28 julho 2024. 1 fotografia. Disponível em: https://www.acritica.com/entretenimento/serie-encontro-das-aguas-completa-10-anos-com-mais-de-150-apresentac-es-no-amazonas-1.346607 Acesso em: 21mar.2025.

ALESSANDRA. J*fashion: Dolly Kei. **Kawaii Gazette.** 29 agosto 2012. 1 fotografia. Disponível em: https://www.kawaiigazette.com/en/jfashion-dolly-kei-2/ Acesso em: 21mar.2025.

ALESSANDRA. J*fashion: Dolly Kei. **Kawaii Gazette.** 29 agosto 2012. Disponível em: https://www.kawaiigazette.com/en/jfashion-dolly-kei-2/ Acesso em: 21mar.2025.

ALVES, Dysson Telles. O museu, memória e história. In: Dossiê apagamento de memória. **Revista do Instituto Geográfico e Histórico do Amazonas,** Manaus, n.1, fase centenário, ano 103, p. 126-128, 2020.

AMAZON Sat. **Se liga no look da Julynha Toys**. YouTube. 27 novembro 2012. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=BR3dwFcc0e4 Acesso em: 25mar.2025.

AMAZONAS Atual. **Amazon Board Game oferece dez horas para disputas com jogos de mesa.** 31 maio 2017. 1 fotografia. Disponível em: https://amazonasatual.com.br/amazon-board-game-oferece-dez-horas-para-jogos-de-mesa/ Acesso em: 20mar.2025.

ARANA, Maria Virgínia Moraes de. Espaços fluidos de memória: no fio da narrativa. In: **Arquivos, bibliotecas e museus:** realidades de Portugal e Brasil. Salvador: EDUFBA, 2013.

ASSOCIAÇÃO Brasileira de Taiko. **O que é taiko?** [S.d.]. Disponível em: https://taikobrasil.com.br/taiko/ Acesso em: 21mar.2025.

BARBOSA, Denis. Conheça a real história do cosplay. **Cubo Hub.** [S.d.]. Disponível em: https://cubogeek.com.br/historia-do-cosplay/ Acesso em: 21mar.2025.

BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo.** São Paulo: Martins Fontes, 1977. Disponível em: https://ia802902.us.archive.org/8/items/bardin-laurence-analise-de-conteudo/bardin-laurence-analise-de-conteudo.pdf Acesso em: 15abr.2025.

BARROS, José D'Assunção. A história cultural e a contribuição de Roger Chartier. **Diálogos,** DHI/PPH/UEM, v.9, n.1, p.125-141, 2005. Disponível em: <https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/4862954/mod_resource/content/1/Roger%20Chartier%20-

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

%20Hist%C3%B3ria%20Cultural%20entre%20pr%C3%A1ticas%20e%20representa%C3%A7%C3%B5es.pdf . Acesso em: 31out.2023

BEÇA, Turenko. Mistura de culturas e empreendedorismo animam a Feira de Economia Criativa no Centro Cultural dos Povos da Amazônia. **Segundo a segundo.** 01 agosto 2022. Disponível em: https://segundoasegundo.com.br/2022/08/mistura-de-culturas-e-empreendedorismo-animam-a-feira-de-economia-criativa-no-centro-cultural-povos-da-amazonia/ Acesso em: 20mar.2025.

BHABHA, Homi K. **O local da cultura.** Belo Horizonte: UFMG, 1998. Disponível em: https://teoliteraria.wordpress.com/wp-content/uploads/2013/02/bhabha-homi-k-o-local-da-cultura.pdf Acesso em: 21mar.2025.

BICCA, Angela Dillmann Nunes; CUNHA, Ana Paula de Araújo; ROSTAS, Márcia Helena Sauaia Guimarães. Identidades nerd/geek na web: um estudo sobre pedagogias culturais e culturas juvenis. **Conjectura:** Filos.Educ., Caxias do Sul, v. 18, n. 1, p. 87-104, jan./abr. 2013. Disponível em: https://mail.anpof.org.br/periodicos/conjectura-filosofia-e-educacao/leitura/704/25464 Acesso em: 9dez.2023.

BORGES JUNIOR, Carlos. Apontamentos teóricos sobre os estudos culturais. **Caletroscópio,** Ouro Preto, v.4, n.6, jan.-junho2016. Disponível em: https://periodicos.ufop.br/caletroscopio/article/view/3653 Acesso em: 13mar.2025.

BRAGA, Robério. **Palacete provincial.** Manaus: Edições Governo do Estado do Amazonas – Secretaria de Estado da Cultura, 2009.

BRAGA, Robério. **Palacete Provincial**. Manaus: Edições Governo do Estado do Amazonas – Secretaria de Estado da Cultura, 2009. 1 fotografia.

CALDAS, Aline de; RIBEIRO, Dyala; SANTANA, Gisane. Hibridismo e tradução cultural em Bhabha. In: **Margens da cultura:** mestiçagem, hibridismo & outras misturas. São Paulo: Boitempo, 2004. p.113-133. Disponível em: http://www.uesc.br/icer/resenhas/hibridismo_traducao.pdf Acesso em: 14dez.2023.

CANDY, Sonia. BTS. Pinterest. [S.d.]. 1 fotografia. Disponível em: https://br.pinterest.com/pin/248190629459269896/ Acesso em: 21mar.2025.

CARVALHO, Renata Oliveira. **A emoção em rede:** as éticas e estéticas Emo. Rio de Janeiro: Universidade do Estado do Rio de Janeiro, 2015. Apresentada originalmente como Dissertação de mestrado. Disponível em: https://www.bdtd.uerj.br:8443/bitstream/1/8968/1/Dissert_Renata%20Oliveira%20Carvalho.pdf Acesso em: 21mar.2025.

CERISE, Iza. Cult Party Kei. **Amino**. 01 abril 2017. Disponível em: https://aminoapps.com/c/fofuratotalfk/page/blog/cult-party-kei/roWP_M8Teux7knGd0RnD2kZPnKJn61NzWQ Acesso em: 21mar.2025.

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

CERVO, Amado L. et al. **Metodologia científica.** 6.ed. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2007.

COMANDO Geek. **O que é boardgame.** [s.d]. Disponível em: https://comandogeek.com.br/blog/glossario/o-que-e-boardgame/?srsltid=AfmBOoqQUeI_mSxd9dKXSu9uHymqNA6HJEpQK_V7PMIGa-YBO0xzIyL5 Acesso em: 21mar.2025.

COSTA, Selda Vale da. Movimento teatral em Manaus e identidade regional. **Somanlu**, Manaus, ano 5, n.2, jul./dez., p.91-104, 2005.

COSTA, Vlad Schüler. Geração sentimental: a construção social do otaku. **Anais do Seminário Nacional da Pós-Graduação em Ciências Sociais – UFES,** v,1, n.1, 2011. Disponível em: https://periodicos.ufes.br/snpgcs/article/view/1568 Acesso em: 14jan.2025.

CPAmazônia: Campus Party Amazônia. Carol Peace: cientista e artista. 4Events, 2023. Disponível em: https://app.4.events/palestrante-carol-peace-3872-c18443 Acesso em: 20mar.2025.

CRUZ, Lígia Conceição Oliveira da. **Turismo e cultura pop:** o potencial turístico do evento Universo Geek Museu para a cidade de Manaus. Manaus: UEA, 2021. Originalmente apresentado como Trabalho de Conclusão de Curso.

CULTURA do Am. **Centro Cultural dos Povos da Amazônia.** [S.d.]. Disponível em: https://cultura.am.gov.br/espacos-culturais/centros-culturais/centro-cultural-dos-povos-da-amazonia/ Acesso em: 21mar.2025.

CULTURA do Am. **Centro Cultural dos Povos da Amazônia celebra 17 anos com programação especial.** 21 maio 2024. 1 fotografia. Disponível em: https://cultura.am.gov.br/centro-cultural-dos-povos-da-amazonia-celebra-17-anos-com-programacao-especial/ Acesso em: 21mar.2025.

CULTURA DO AM. **Espaços culturais mantidos pelo Governo do Estado realizam Semana do Quadrinho Nacional.** 23 abril 2024. 2 fotografias. Disponível em: https://cultura.am.gov.br/espacos-culturais-mantidos-pelo-governo-do-estado-realizam-semana-do-quadrinho-nacional/ Acesso em: 21mar.2025.

CULTURA do Am**. Série Encontro das Águas completa 10 anos com programação inovadora e diversificada.** 10 junho 2024. Disponível em: https://cultura.am.gov.br/serie-encontro-das-aguas-completa-10-anos-com-programacao-inovadora-e-diversificada/ Acesso em: 25mar.2025.

CULTURA do Am. **Série Encontro das Águas: cultura geek se funde à cultura erudita no palco do Teatro Amazonas.** 10 julho 2023. 1 fotografia. Disponível em: https://cultura.am.gov.br/serie-encontro-das-aguas-cultura-geek-se-funde-a-cultura-erudita-no-palco-do-teatro-amazonas/ Acesso em: 21mar.2025.

DANTAS, Edilson. São Paulo sedia a maior exposição sobre HQs já montada no Brasil. **O Globo**, 13 novembro 2018. 1 fotografia. Disponível em:

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

https://oglobo.globo.com/cultura/sao-paulo-sedia-maior-exposicao-sobre-hqs-ja-montada-no-brasil-23230235 Acesso em: 15mar.2025.

DESPLAT, Yohann. On était au concert d'Hatsune Miku, superstar virtuelle. **Le Parisien.** 17 janeiro 2020. 1 fotografia. Disponível em: https://www.leparisien.fr/culture-loisirs/musique/on-etait-au-concert-d-hatsune-miku-superstar-virtuelle-17-01-2020-8238333.php Acesso em: 26mar.2025.

DIÁRIO de uma otaku. **World Cosplay Summit.** 07 novembro 2015. Disponível em: https://diariodeumaotaku.blogs.sapo.pt/world-cosplay-summit-3290 Acesso em: 26mar.2025.

DIAS, Mônica. Em Manaus, primeiro Anime Jungle Party do ano terá atrações nacionais. **G1**, 06 abril 2013. 1 fotografia. Disponível em: https://g1.globo.com/am/amazonas/noticia/2013/04/em-manaus-primeiro-anime-jungle-party-do-ano-tera-atracoes-nacionais.html Acesso em: 21mar.2025.

DIAZ, Luccas. Como o k-pop transformou o poder econômico e cultural da Coreia do Sul. **Guia do estudante.** 25 maio 2022. Disponível em: https://guiadoestudante.abril.com.br/atualidades/por-que-o-k-pop-virou-uma-potencia-cultural-no-mundo/#google_vignette Acesso em: 14mar.2025.

DOCAL, Óscar Ontañón. K-pop e videogames: chaves para entender a influência do gênero musical que está varrendo o Ocidente. **Game reactor**. 24 agosto 2024. Disponível em: https://www.gamereactor.pt/k-pop-e-videogames-chaves-para-entender-a-influencia-do-genero-musical-que-esta-varrendo-o-ocidente-1155163/ Acesso em: 12mar.2025.

DUDA. **Lelezynha.com.** [2013]. 1 fotografia. Disponível em: https://lelezynhalolita.blogspot.com/2013/12/blog-post.html Acesso em: 21out.2024.

EM TEMPO. **Feira de Economia Criativa terá nova edição no final de julho em Manaus.** 19 julho 2022. 1 fotografia. Disponível em: https://emtempo.com.br/71886/sem-categoria/feira-de-economia-criativa-tera-nova-edicao-no-final-de-julho-em-manaus/ Acesso em: 21mar.2025.

ENTREVISTA Nº 1. Feira Povos Criativos realizada no Centro Cultural dos Povos da Amazônia. 07 fevereiro 2025. Entrevista com José Marques concedida a Luana da Silva Araújo. Manaus. A entrevista na íntegra encontra-se transcrita no Apêndice A desta dissertação.

ENTREVISTA Nº 2. Entrevista sobre o Palacete Provincial enquanto sede de eventos da Cultura Pop Oriental e Geek. 11 fevereiro 2025. Entrevista com Participantes 1 e 2 da Secretaria de Cultura e Economia Criativa de Manaus concedida a Luana da Silva Araújo. Manaus. A entrevista na íntegra encontra-se transcrita no Apêndice B desta dissertação.

ENTREVISTA Nº 4. Série Encontro das Águas realizada no Teatro Amazonas. 14 março 2025. Entrevista com Elizabeth Guerra Catanhede concedida a Luana da Silva Araújo. Manaus. A entrevista na íntegra encontra-se transcrita no Apêndice D desta dissertação.

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

ENTREVISTA Nº 5. O cenário da Cultura Geek nos museus de Manaus. 12 dezembro 2024. Entrevista com Átila Simonsen concedida a Luana da Silva Araújo. Manaus. A entrevista na íntegra encontra-se transcrita no Apêndice E desta dissertação.

ENTREVISTA Nº 6. O cenário da Cultura Geek nos museus de Manaus. 11 dezembro 2024. Entrevista com Igor Falcão concedida a Luana da Silva Araújo. Manaus. A entrevista na íntegra encontra-se transcrita no Apêndice F desta dissertação.

ENTREVISTA Nº 7. O cenário da Cultura Geek nos museus de Manaus. 20 dezembro 2024. Entrevista com Lígia Cruz concedida a Luana da Silva Araújo. Manaus. A entrevista na íntegra encontra-se transcrita no Apêndice G desta dissertação.

ENTREVISTA Nº 8. O cenário da Cultura Geek nos museus de Manaus. 13 fevereiro 2025. Entrevista com Guilherme Lestat concedida a Luana da Silva Araújo. Manaus. A entrevista na íntegra encontra-se transcrita no Apêndice H desta dissertação.

ENTREVISTA Nº 9. Estilos nipo-brasileiro em Manaus. 31 março 2025. Entrevista com Kleysse Fernandes concedida a Luana da Silva Araújo. Manaus. A entrevista na íntegra encontra-se transcrita no Apêndice I desta dissertação.

FAVILA, Aaron. Amazon Tecnogame começa hoje, com batalhas de times e influenciadores de todo o país. **Portal da Floresta.** 11 julho 2024. 1 fotografia. Disponível em: https://portaldafloresta.com.br/amazon-tecnogame-comeca-hoje-com-batalhas-de-times-e-influenciadores-de-todo-o-pais/ Acesso em: 20mar.2025.

FERREIRA, Evaldo. Semana com muitos quadrinhos. **Jornal do Comércio**, 4 abril 2025. Disponível em: https://jcam.com.br/noticias/semana-com-muitos-quadrinhos/ Acesso em: 10abril2025.

FERREIRA, Gabriele. Gyaru: conheça a moda bizarra que quebra padrões no Japão. **Msn.** 23 outubro 2024. Disponível em: https://www.msn.com/pt-br/estilo-de-vida/moda/gyaru-conhe%C3%A7a-a-moda-bizarra-que-quebra-padr%C3%B5es-no-jap%C3%A3o/ss-AA1sNcMu Acesso em: 25mar.2025.

FORNARI, André. **Liberdade – SoGo Plaza.** 28 janeiro 2008. 1 fotografia. Disponível em: https://www.flickr.com/photos/dehds/2223946113 Acesso em: 26mar.2025.

FURASTÉ, Pedro Augusto. **Normas técnicas para o trabalho científico:** elaboração e formatação. 14.ed. Porto Alegre: Brasul, 2006.

GLYNXISYS. Ser otaku. **Konnichiwa World.** 14 julho 2015. 1 fotografia. Disponível em: https://conteudootakusuper.wordpress.com/2015/07/14/ser-otaku/ Acesso em: 21fev.2025.

GODOY, Arilda Schmidt. Pesquisa qualitativa: tipos fundamentais. **Revista de Administração de Empresas**, São Paulo, v.35, n.3, 1995. Disponível em http://www.scielo.br/pdf/rae/v35n3/a04v35n3.pdf Acesso em: 05 maio 2023.

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

GOLDENBOY, Felipe. Saiba o que é RPG e quais são seus jogos mais populares. **Canal Tech**, 29 abril 2022. Disponível em: https://canaltech.com.br/games/o-que-e-rpg-os-mais-populares/ Acesso em: 21mar.2025.

HALL, Stuart. **Cultura e representação.** Rio de Janeiro: PUC, 2016. Disponível em: https://www.ufrb.edu.br/ppgcom/images/HALL_Cultura_e_Representa%C3%A7%C3%A3o_-_2016.pdf Acesso em: 10dez.2023.

HANDA, Tomoo. **A imigração japonesa no Brasil.** São Paulo: Centro De Estudos Nipo-Brasileiros, 1987.

HERNANDES, Dalmo. Bõsõzoku: a história das gangues de motociclistas do Japão. **FlatOut.** 16 janeiro 2020. 1 fotografia. Disponível em: https://flatout.com.br/bosozoku-a-historia-das-gangues-de-motociclistas-do-japao/ Acesso em: 10mar.2025.

HERNANDES, Dalmo. Bõsõzoku: a história das gangues de motociclistas do Japão. **FlatOut.** 16 janeiro 2020. Disponível em: https://flatout.com.br/bosozoku-a-historia-das-gangues-de-motociclistas-do-japao/ Acesso em: 10mar.2025.
HNIPO. **Gyaru:** entenda mais sobre esse estilo japonês. [s.d.]. Disponível em: https://www.hnipo.org.br/para-voce/gyaru-entenda-mais-sobre-esse-estilo-japones/ Acesso em: 21mar.2025.

HORDA Negra Manaus. **Treino conjunto.** Manaus, 17 mar.2025. Instagram: @hordanegramanaus. 1 fotografia. Disponível em: https://www.instagram.com/p/DHTqgcgRUFf/ Acesso em: 31mar.2025.

INOUE, Giovana. Imigração japonesa no Brasil completa 116 anos nesta terça. **R7**, Brasília, 18 junho 2024. Disponível em: https://noticias.r7.com/brasilia/imigracao-japonesa-no-brasil-completa-116-anos-nesta-terca-18062024/ Acesso em: 26mar.2025.

ISTOCK. Teatro Amazonas: como Manaus fincou espaço no circuito cultural. **Veja**, 17 maio 2017. 1 fotografia. Disponível em: https://veja.abril.com.br/brasil/teatro-amazonas-como-manaus-fincou-espaco-no-circuito-cultural/?utm_source=redeabril_ads&utm_medium=square&utm_campaign=bradesco-cultura&utm_content=conteudodois&utm_campaign=conteudos-bradesco&utm_medium=native-list&utm_source=exame_brasil_ads Acesso em: 21mar.2025.

JACKY. Encontro Lolitas – Manaus. **Jacky Pon.** 12 agosto 2012. 2 fotografias. Disponível em: https://acidjackycherry.blogspot.com/2012/08/encontro-lolitas-manaus.html Acesso em: 15nov.2024.

JOJOSCOPE. **A arte de Julynha Toys**. 30 outubro 2016. Disponível em: https://jojoscope.net/2016/10/30/a-arte-de-julynha-toys/ Acesso em: 25mar.2025.

JOVEM nerd. 1 captura de tela. 25 março 2025. Disponível em: https://jovemnerd.com.br/ Acesso em: 25mar.2025.

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

JUNGLE Matsuri. **Jungle Matsuri 2024.** 1 out.2024. 2 fotografias. Disponível em: https://www.instagram.com/p/DAkPtqhNctt/?img_index=6 Acesso em: 21mar.2025.

JUNGLE Matsuri. **O público vibrou com o show musical da Lisa Tonaki, Lié shishido e Emili Airy:** imperdível!! Manaus, 14 agosto 2023. Instagram: @jungle.matsuri. 1 fotografia. Disponível em: https://www.instagram.com/jungle.matsuri/p/Cv7VFcdL4IM/ Aceso em: 21mar.2025.

KANG, Liz; SIT, Jane. Gangnam style 10 anos: como o grande sucesso de Psy contagiou o mundo. **CNN Brasil.** 15 julho 2022. Disponível em: https://www.cnnbrasil.com.br/lifestyle/gangnam-style-10-anos-como-o-grande-sucesso-de-psy-contagiou-o-mundo/#:~:text=publicidade%20%E2%80%93%20e%20viralidade.-,No%20dia%2015%20de%20julho%20de%202012%2C%20o%20cantor%20e,viral%20em%20todo%20o%20mundo. Acesso em: 15mar.2025.

KATEKAWA, Henrique Eidin. **O fenômeno otaku:** de problema social à solução política. São Paulo: Universidade de São Paulo, 2016. Apresentada originalmente como Dissertação de mestrado. Disponível em: https://bdtd.ibict.br/vufind/Record/USP_4f0a3205623080ad9e030c52079640d3 Acesso em: 16nov.2024.

KAWANAMI, Silvia. Qual o real significado da palavra Otaku para os japoneses? **Japão em foco.** 12 dezembro 2015. 1 fotografia. Disponível em: https://www.japaoemfoco.com/qual-o-real-significado-da-palavra-otaku-para-os-japoneses/ Acesso em: 02fev.2025.

KEIZZI. **Harajuku:** seifuku kei, shironuri kei. [S.d.]. Disponível em: https://keizzi.blogspot.com/2015/06/harajuku-seifuku-kei-shironuri-kei.html Acesso em: 15mar.2025.

KEVIN Henrique. Guia de estilos do Japão: Visual Kei, Decora, Harakuju. **SK Desu**, [s.d.]. 2 fotografias. Disponível em: https://skdesu.com/moda-japonesa-harajuku-visual-kei/ Acesso em: 21mar.2025.

KEVIN Henrique. Guia de estilos do Japão: Visual Kei, Decora, Harakuju. **SK Desu**, [s.d.]. Disponível em: https://skdesu.com/moda-japonesa-harajuku-visual-kei/ Acesso em: 21mar.2025.

KLEY Cosplayer. **Tempo de qualidade**. Manaus, 25 mar. 2024. Instagram: @kleyunicorniomacumbeiro. 1 fotografia. Disponível em: https://www.instagram.com/p/C48H9fcucbq/?img_index=1 Acesso em: 31mar.2025.

KOROKAI. **7 subestilos e moda visual kei para conhecer.** 09 setembro 2024. Disponível em: https://korokai.com/blogs/japanese-fashion/visual-kei-fashion-substyles?srsltid=AfmBOoo9QiTkEiSVgeUfkEWgXsBJYcyqs8zidFovtykBfHcX4BCNLnoH Acesso em: 09mar.2025.

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

LESSER, Jeffrey. **Negotiating national identity:** immigrants, minorities, and the struggle for ethnicity in Brazil. Durham: Duke University Press, 1999. Disponível em: https://api.pageplace.de/preview/DT0400.9780822399292_A35685209/preview-9780822399292_A35685209.pdf Acesso em: 25mar.2025.

LORRANE, Sofia. Aos 50 anos, dona de casa do AM faz sucesso nas redes sociais com cosplays. **D24AM**, 19 julho 2017. 1 fotografia. Disponível em: https://d24am.com/plus/comportamento/aos-50-anos-dona-de-casa-do-am-faz-sucesso-nas-redes-sociais-com-cosplays/ Acesso em: 21mar.2025.

M2 News. **Feira de economia criativa movimenta Centro Cultural dos Povos da Amazônia.** 26 outubro 2022. 1 fotografia. Disponível em: https://m2news.com.br/feira-de-economia-criativa-movimenta-centro-cultural-dos-povos-da-amazonia/ Acesso em: 21mar.2025.

M2 News. **Feira de economia criativa movimenta Centro Cultural dos Povos da Amazônia.** 26 outubro 2022. Disponível em: https://m2news.com.br/feira-de-economia-criativa-movimenta-centro-cultural-dos-povos-da-amazonia/ Acesso em: 21mar.2025.

MANART galeria. **Turenko Beça.** [S.d.]. Disponível em: https://www.manartgaleria.com/pages/artista-visual-turenko-beca?srsltid=AfmBOooYiJUnSPrD9OqpYzXA5P4UKVzondSiQqphJo9DyH8I9p2BSWNA Acesso em: 21mar.2025.

MARCONI, Marina de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. **Fundamentos de metodologia científica.** 7.ed. São Paulo: Atlas, 2010.

MARCONI, Marina de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. **Metodologia do trabalho científico:** procedimentos básicos, pesquisa bibliográfica, projeto e relatório, publicações e trabalhos científicos. 7.ed. São Paulo: Atlas, 2009.

MARQUES, Maria Cristina Vieira. **Associação Nipo-brasileira da Amazônia Ocidental – NIPPAKU:** história do ensino de língua japonesa. Manaus: Universidade Federal do Amazonas, 2023. Apresentado originalmente como Trabalho de Conclusão de Curso. Disponível em: https://riu.ufam.edu.br/bitstream/prefix/7304/4/TCC_MariaCristinaMarques.pdf Acesso em: 26mar.2025.

MARQUES, Rickardo. Competição de 'Just Dance' agita público na Games RAM em Manaus. **G1.** 08 abr.2017. 1 fotografia. Disponível em: https://g1.globo.com/am/amazonas/games-ram/2017/noticia/competicao-de-just-dance-agita-publico-na-games-ram-em-manaus.ghtml Acesso em: 21mar.2025.

MATHIAS, Letícia Batista. Política externa sul-coreana: o hallyu enquanto política de estado estratégica de soft power. **Relações exteriores.** 30 maio 2023. Disponível em: https://relacoesexteriores.com.br/politica-externa-sul-coreana-o-hallyu-enquanto-politica-de-estado-estrategica-de-soft-power/ Acesso em: 15mar.2025.

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

MATOS, Patrícia. O nerd virou cool: identidade, consumo midiático e capital simbólico em uma cultura juvenil em ascenção. **Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação.** São Paulo, XVI Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste - 12 a 14 de maio de 2011. Disponível em: http://www.intercom.org.br/papers/regionais/sudeste2011/resumos/r24-1149-1.pdf Acesso em: 8dez.2023.

MAZA, Luiz; ESTEVÃO, Ilca Maria. Grupos de k-pop, como Blackpink e BTS, dominam a indústria da moda. **Metrópoles**. 01 fevereiro 2023. Disponível em: https://www.metropoles.com/colunas/ilca-maria-estevao/grupos-de-k-pop-como-blackpink-e-bts-dominam-a-industria-da-moda Acesso em: 14mar.2025.

MERLI, Evandro Gabriel Izidoro; CARDOSO, João Batista Freitas. Apropriação da cultura geek pela divulgação científica: o canal Nerdologia. **ANIMUS Revista Interamericana de Comunicação Midiática,** Santa Maria, v.21, n.46, 2022. Disponível em: www.ufsm.br/animus Acesso em: 14mar.2025.

MICHAELIS. São Paulo: Melhoramentos, 2015. Disponível em: https://michaelis.uol.com.br/moderno-portugues/busca/portugues-brasileiro/cultura/ Acesso em: 07dez.2023.

MICHEL, Heidi. Fashion tips: Fairy Kei Tips. **Me likes tea.** [S.d.]. 1 fotografia. Disponível em: https://melikestea.com/pt/2019/02/06/fairy-kei-tips/?srsltid=AfmBOop4XJ80gZIkDJsKtRBQB7jl9WXFD719FCEfKDe02vQNF-i-3KqU Acesso em: 13mar.2025.

MIS. Exposição no MIS propõe passeio pela história dos personagens mais simbólicos das HQs. **Uol**, 21 novembro 2018. 1 fotografia. Disponível em: https://f5.folha.uol.com.br/diversao/2018/11/exposicao-no-mis-propoe-passeio-pela-historia-dos-personagens-mais-simbolicos-das-hqs.shtml Acesso em: 14mar.2025.

MISS Nikkey Amazonas. **Erika Ayumi Inazawa Vasconelos, 30 anos, intérprete e tradutora de japonês, cursando ciências contábeis foi eleita 1ª princesa do Miss Nikkey Amazonas 2023.** Manaus, 16 agosto 2023. Instagram: @missnikkeyamazonas. 1 fotografia. Disponível em: https://www.instagram.com/p/Cv_VdjvN25-/?img_index=1 Acesso em: 21mar.2025.

MISS Nikkey. **Sobre o Miss Nikkey**. [S.d.]. Disponível em: https://www.missnikkey.com.br/sobre-o-miss-nikkey/ Acesso em: 21mar.2025.

MOONRISE. **'Strategy' – TWICE: Dance Cover by Moonrise**. Manaus, 16 fev.2025. Instagram: @moonrise. 1 fotografia. Disponível em: https://www.instagram.com/moonrisedg/p/DGJupgJRzTd/?img_index=1 Acesso em: 21mar.2025.

MORENO, Carlos Alexandre; OLIVEIRA, Janete da Silva. Cosplay e a visão da cultura japonesa no Brasil. **Elo Grupo de Pesquisa em Comunicação Intercultural,** [S.l.], vol.05 Ano 01, Agosto de 2009. Disponível em: http://www.elo.uerj.br/conteudo/artigos/cosplay.html Acesso em: 7dez.2023.

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

MORIN, Edgar. **Saberes globais e saberes locais:** o olhar transdisciplinar . (Participação de Marcos Terena). Rio de Janeiro: Garamond, 2000.

MOTORINO. **Cultura nerd e Geek, a cultura que virou pop**. 2019. Disponível em: https://www.motorino.com.br/cultura-nerd-e-geek-cultura-que-virou-pop/ . Acesso em 20out.2023.

MOTTA, Lucas. Evento une culturas no centro de Manaus. **Portal A Crítica,** Manaus, 04mai.2024. Disponível em: https://www.acritica.com/entretenimento/evento-une-culturas-no-centro-de-manaus-1.338836 Acesso em: 15mar.2025.

MUNIZ, Thaís. **Bom Odori abre programação do festival com evento gratuito neste domingo em Goiânia.** 18 agosto 2024. 1 fotografia. Disponível em: https://curtamais.com.br/goiania/bon-odori-abre-programacao-do-festival-com-evento-gratuito-neste-domingo-em-goiania/ Acesso em: 26mar.2025.

MUSEU da imagem e do som. Quadrinhos. **MIS-SP**, [s.d]. 1 fotografia. Disponível em: https://mis-sp.org.br/exposicao/quadrinhos/ Acesso em: 22mar.2025.

NAÍSA, Letícia. O que é Cultura Kawaii?: onde surgiu e quem criou este estilo? **TAB Uol,** 07 julho 2020. Disponível em: https://tab.uol.com.br/faq/cultura-kawaii.htm#:~:text=F%C3%A3s%20de%20cultura%20pop%20japonesa,e%20de%20estar%20no%20mundo. Acesso em: 27mar.2025.

NARRACCI, Camila. Moda Lolita: curiosidades, dicas de moda. **Mulher versus moda.** 21 setembro 2015. Disponível em: https://mulherversusmoda.com/2015/09/21/moda-infantil-moda-japonesa-meninas-moda-lolita-estilo-lolita/ Acesso em: 26mar.2025.

NARRACCI, Camila. Moda Lolita: curiosidades, dicas de moda. **Mulher versus moda.** 9 fotografias. 21 setembro 2015. Disponível em: https://mulherversusmoda.com/2015/09/21/moda-infantil-moda-japonesa-meninas-moda-lolita-estilo-lolita/ Acesso em: 26mar.2025.

NEVES, Bia. **Em SP, Liberdade é o destino ideal para os fissurados pela cultura oriental.** 15 novembro 2021. 1 fotografia. Disponível em: https://turismo.ig.com.br/destinos-nacionais/2021-11-15/o-que-conhecer-na-liberdade-sp.html Acesso em: 26mar.2025.

NOZAWA, Mika. **Kenta Yatai.** Manaus, 9 maio 2011. Flickr: Fuugakanzan Taiko. 1 fotografia. Disponível em: https://www.flickr.com/photos/fuugakazantaiko/5704644744/ Acesso em 21mar.2025.

OLIVEIRA, Sibelle da Silva. **Interpretação do patrimônio:** uma análise nos atrativos culturais do centro histórico de Manaus. Manaus: Universidade do Estado do Amazonas, 2019.

OLIVEIRA, Tiago Silva de. **O k-pop em Manaus:** estudo antropológico entre comunidades de fãs. Manaus: Universidade Federal do Amazonas, 2022. Apresentado

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

originalmente como Trabalho de Conclusão de Curso. Disponível em: https://riu.ufam.edu.br/bitstream/prefix/6543/2/TCC_Tiago%20Silva%20de%20Oliveira.pdf Acesso em: 21mar.2025.

PACHECO, Bruno. Em Manaus, 'famílias cosplayers' fazem sucesso e veem oportunidade de negócios se fantasiando para eventos geek. **Revista Cenarium**, 21 agosto 2022. Disponível em: https://revistacenarium.com.br/em-manaus-familias-cosplayers-fazem-sucesso-e-veem-oportunidade-de-negocio-se-fantasiando-para-eventos-geeks/ Acesso em: 21mar.2025.

PARI. Moda Lolita: uma olhada na tendência kawaii do Japão. **Traveling Pari.** 03 abril 2019. Disponível em: https://www.traveling-pari.com/lolita-style-japans-kawaii-fashion/ Acesso em: 26mar.2025.

PEREIRA, Leonardo. **Christian, o professor geek de Venâncio.** 25 maio 2023. 1 fotografia. Disponível em: https://folhadomate.com/noticias/cristian-o-professor-geek-de-venancio/ Acesso em: 20mar.2025.

PINHEIRO, Harald Sá Peixoto. Globalização e saber local: mito e racionalidade na Amazônia como diálogo intercultural. **Somanlu**, Manaus, ano. 5, n.2, jul./dez. p. 131-143, 2005.

PIZAIA, Cassiana. Por dentro do Teatro Amazonas, em Manaus: história, arquitetura e visitação. **Aos 4 ventos**, 18 março 2015. 1 fotografia. Disponível em: https://www.aos4ventos.com.br/manaus-o-teatro-amazonas/ Acesso em: 12mar.2025.

PREFEITURA de Belém. Cinco lugares com entrada franca para conhecer a história do Amazonas. **Portal Amazônia**. 22 maio 2023. 1 fotografia. Disponível em: https://portalamazonia.com/turismo/cinco-lugares-com-entrada-franca-para-conhecer-a-historia-do-amazonas/ Acesso em: 21mar.2025.

ROCHA, Gilmar. A imaginação e a cultura. **Teoria e Cultura - Revista da Pós-Graduação em Ciências Sociais da UFF,** Fluminense, v.11, n.2, jul/dez.2016. Disponível em: https://periodicos.ufjf.br/index.php/TeoriaeCultura/article/view/12277 Acesso em: 15mar.2025.

RUIZ, João Álvaro. **Metodologia científica:** guia para eficiência nos estudos. 5.ed. São Paulo: Atlas, 2002.

SANTOS, Bruno Botelho dos. Round 6 conquista recorde inédito na Netflix: nem Stranger Things, nem Wandinha conseguiram isso. **Adoro Cinema**. 30 dezembro 2024. Disponível em: https://www.adorocinema.com/noticias/series/noticia-1000121402/ Acesso em: 20mar.2025.

SANTOS, Júlia. O que é Harajuku? **Exalando purpurina.** [17 março 2021]. 1 fotografia. Disponível em: https://exalandopurpurina1.blogspot.com/2015/11/o-que-e-harajuku.html Acesso em: 25mar.2025.

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

SANTOS, Júlia. O que é Harajuku? **Exalando purpurina.** [17 março 2021]. Disponível em: https://exalandopurpurina1.blogspot.com/2015/11/o-que-e-harajuku.html Acesso em: 25mar.2025.

SANTOS, Paulo Junio dos; FAGUNDES, André Francisco Alcântara; OLIVEIRA, Cíntia Rodrigues de Oliveira. "Territórios simbólicos de identidades" geeks: o consumo de fantasias e ficções na construção das identidades coletivas de uma tribo urbana. **O&S Organização e Sociedade**, Bahia, 2022, 29(100), 75-99. Disponível em: https://www.scielo.br/j/osoc/a/FfbSKZ7pFZpkLSycmj3c6St/?format=pdf&lang=pt Acesso: 14mar.2025.

SCENE girlz. [S.d.]. 1 fotografia. Disponível em: https://br.pinterest.com/pin/261701428341695009/ Acesso em: 21mar.2025.

SEVERINO, Antônio Joaquim. **Metodologia do trabalho científico.** 23.ed. São Paulo: Cortez, 2007. 304p.
SOARES, T. Abordagens Teóricas para Estudos de Cultura Pop. **LOGOS 41**: Cidades, Culturas e Tecnologias Digitais. 14 p. Disponível em: https://www.e- 85 publicacoes.uerj.br/index.php/logos/article/view/14155/10727. Acesso em 10 out. 2023.

TEATRO Amazonas. Manaus: AADC, [2017].

TEIXEIRA, Fernanda Gonçalves; BIAVATTI, Jullyana; MARTINS, Caroline Peres. **Literatura, memória e moda:** uma inspiração na tribo geek feminina debutante e a hipersexualização da garota/mulher. Goioerê: Instituto Federal Paraná, 2020. Originalmente apresentado como Trabalho de Conclusão de Curso, IFPR, Campus Avançado Goioerê, 2020. Disponível em: https://ifpr.edu.br/goioere/wp-content/uploads/sites/13/2022/12/Artigo_Geek.pdf Acesso em: 14mar.2025.

TORYIAMA NAKAMURA, Mariany; CRIPPA, Giulia. Memória e identidades nipo-brasileiras: cultura pop, tecnologias e mediações. **Tendências da Pesquisa Brasileira em Ciência da Informação,** v.7, n.2, jul./dez..2014. Disponível em: https://www.ancib.org/revistas/index.php/tpbci/article/view/321/321 Acesso em: 25mar.2025.

UNIVERSO Japanese Music. **Visual Kei:** seus estilos e subgêneros. 7 março 2025. Disponível em: https://universojapanesemusic.com/2025/03/07/visual-kei-seus-estilos-e-subgeneros/ Acesso em: 12mar.2025.

VALDIMARSDÓTTIR, Inga Guðlaug. Fashion subcultures in Japan: a multilayered history of street fashion in Japan. **BA verkefni – Hugvísindasvið,** 10 setembro 2015. Disponível em: https://skemman.is/handle/1946/22798?locale=en Acesso em: 26mar.2025.

VARELA, Aida Varela; BARBOSA, Marilene Lobo Abreu. Bibliotecas, arquivos e museus: agentes de universalização dos conhecimentos. In: **Arquivos, bibliotecas e museus:** realidades de Portugal e Brasil. Salvador: EDUFBA, 2013.

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

VELASCO, Tiago. Pop: em busca de um conceito. **Animus,** Santa Maria, v.17., jan.-junho 2010. Disponível em: https://periodicos.ufsm.br/animus/article/view/2376 Acesso em: 15mar.2025.

WANSAN, Krachangyut. Role of Japanese street fashion. **Asian Journal of Arts and Culture**, 2021; 21 (2): 39-45. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/366826616_Role_of_Japanese_street_fashion#:~:text=This%20street%20fashion%20is%20a,popular%20both%20locally%20and%20abroad. Aceso em: 25mar.2025.

WCS. **Championship:** World Cosplay Championship 2025. 14 março 2025. 1 fotografia. Disponível em: https://worldcosplaysummit.jp/en/ Acesso em: 25mar.2025.

ZONA alternativa. **Podcast Zona Alternativa 4:** influência da Cultura Japonesa no AM. YouTube. 19 abril 2023. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=sVYT3OilmcQ Acesso em: 25mar.2025.

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

ANEXO A – TERMO DE ANUÊNCIA PARA A REALIZAÇÃO DA ENTREVISTA – TEATRO AMAZONAS

AMAZONAS
GOVERNO DO ESTADO

TERMO DE ANUÊNCIA

Declaramos para os devidos fins que estamos de acordo com a execução do projeto de pesquisa intitulado "Atuação dos espaços museológicos de Manaus como ferramenta de promoção à Cultura Pop Oriental e Geek", de autoria da discente de mestrado Luana da Silva Araújo, sob a coordenação e a responsabilidade do(a) pesquisador(a) Prof(a). Dra. Marilene Corrêa da Silva Freitas, pelo Programa de Pós-Graduação em Sociedade e Cultura na Amazônia – PPGSCA/UFAM e, assumimos o compromisso de apoiar o desenvolvimento da referida pesquisa a ser realizada nessa instituição, no período de 01 de janeiro de 2025 à 15 de março de 2025.

Manaus, 18 de março de 2025.

Elizabeth Guerra Cantanhede

Elizabeth Guerra Cantanhede – Diretora Teatro Amazonas

Elizabeth Cantanhede
Diretora - Teatro Amazonas

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

ANEXO B - TERMO DE ANUÊNCIA PARA A REALIZAÇÃO DE ENTREVISTAS – SECRETARIA DE ESTADO DE CULTURA E ECONOMIA CRIATIVA

AMAZONAS
GOVERNO DO ESTADO

TERMO DE ANUÊNCIA

Declaramos para os devidos fins que estamos de acordo com a execução do projeto de pesquisa intitulado "Atuação dos espaços museológicos de Manaus como ferramenta de promoção à Cultura Pop Oriental e Geek", de autoria da discente de mestrado **Luana da Silva Araújo**, sob a coordenação e a responsabilidade do(a) pesquisador(a) Prof(a). Dra. Marilene Corrêa da Silva Freitas, pelo Programa de Pós-Graduação em Sociedade e Cultura na Amazônia – PPGSCA/UFAM e, assumimos o compromisso de apoiar o desenvolvimento da referida pesquisa a ser realizada nessa instituição, no período de 01 de janeiro de 2025 à 28 de fevereiro de 2025.

Manaus, 23 de fevereiro de 2025.

José Marques
Diretor de Centros Culturais
e Teatros de Difusão

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

ANEXO C – TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO – TCLE PARA ENTREVISTA COM ÁTILA SIMONSEN (NOME SOCIAL) CEO DA EMPRESA 1 MINUTO NERD

UFAM

PPGSCA
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO SOCIEDADE E CULTURA NA AMAZÔNIA

UNIVERSIDADE FEDERAL DO AMAZONAS
INSTITUTO DE FILOSOFIA, CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM SOCIEDADE E CULTURA NA AMAZONIA

TERMO DE CONSETIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Convidamos o (a) Sr (a) **ÁTILA SIMONSEN** (nome social), enquanto CEO da empresa **1 MINUTO NERD**, para participar da Pesquisa "ATUAÇÃO DOS ESPAÇOS MUSEOLÓGICOS DE MANAUS COMO FERRAMENTA DE PROMOÇÃO À CULTURA POP ORIENTAL E GEEK", sob responsabilidade da discente LUANA DA SILVA ARAÚJO, mestranda no Programa de Pós-graduação em Sociedade e Cultura na Amazônia PPGSCA/UFAM. Com o endereço institucional Av. General Rodrigo Otávio Jordão Ramos 1200, Coroado- Campus Universitário Sen. Artur Virgílio Filho (Setor Norte) – Instituto de Ciências Humanas e Letras - 69067-005 - Manaus/ AM, telefone (92) 98172-4555, e-mail: ppgsca@ufam.edu.br, sob a orientação da professora Dra. Marilene Corrêa da Silva Freitas, endereço institucional Av. General Rodrigo Otávio Jordão Ramos 1200, Coroado- Campus Universitário Sen. Artur Virgílio Filho (Setor Norte) e-mail: marilenecorreas.uol.com.br. Na qual, tem como objetivo geral compreender o impacto da realização de eventos voltados para o segmento da Cultura Pop Oriental e Geek na sociedade manauara e analisar de que forma isso beneficia os museus que os sediam. As entrevistas serão realizadas de modo presencial, mediante agendamento prévio com a equipe, respeitando horários de funcionamento e demais exigências do local. A pesquisa será conduzida através de uma entrevista semi-estruturada. Será pedida permissão para gravação das falas para posterior transcrição. As perguntas realizadas para os profissionais serão estritamente em relação à pesquisa. A entrevista não acarretará qualquer risco, uma vez que as perguntas relacionadas aos profissionais da instituição serão estritamente sobre o funcionamento do museu e os eventos realizados no local, entretanto, não há nada que esnobe ou constranja qualquer profissional. Sendo assim, conforme a Resolução CNS 466/12 no item V, em decorrência de toda pesquisa realizada com seres humanos ocorre risco de agravações variadas. Cabe ressaltar que na mesma Resolução no item II.22 ocorre "risco da pesquisa - possibilidade de danos à dimensão física, psíquica, moral, intelectual, social, cultural ou espiritual do

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

ser humano, em qualquer pesquisa e dela decorrente." Nesse sentido será conduzida a pesquisa cuidadosamente e explicado os objetivos para melhor interação entre pesquisadora e pesquisados. Em caso de desconforto ou qualquer tipo de dano, será prestado a devida assistência médica, no caso de pagamento de um (a) psicólogo (a) para o participante da pesquisa. Todas as despesas que surgirem em decorrência aos danos causados, ficará sob responsabilidade da pesquisadora principal. A pesquisa não contempla benefícios diretamente aos pesquisados, contribui a uma coletividade de compreensão acerca de um fenômeno recorrente, podendo posteriormente surgir mais projetos, programas, tudo que possa contribuir com a sociedade como um todo e, mais debates acadêmicos. Para análise das respostas que será de grande valia para a pesquisa em curso, serão analisadas, publicadas e divulgadas, no entanto, a identidade dos participantes ficará em sigilo, caso assim optem. Quanto ao resultado do trabalho poderá ser apresentado em periódicos científicos, simpósios somente com os resultados obtidos, para não comprometer os envolvidos sempre mantendo o sigilo, caso seja exigido. O(A) Sr.(a). também pode entrar em contato com o Comitê de Ética em Pesquisa com Seres Humanos da Universidade Federal do Amazonas (CEP/UFAM) e com a Comissão Nacional de Ética em Pesquisa (CONEP), quando pertinente. O CEP/UFAM fica na Escola de Enfermagem de Manaus (EEM/UFAM) - Sala 07, Rua Teresina, 495 – Adrianópolis – Manaus – AM, Fone: (92) 3305-1181 Ramal 2004, E-mail: cep@ufam.edu.br. O CEP/UFAM é um colegiado multi e transdisciplinar, independente, criado para defender os interesses dos participantes da pesquisa em sua integridade e dignidade e para contribuir no desenvolvimento da pesquisa dentro de padrões éticos. Este documento (TCLE) será encaminhado via e-mail em duas VIAS, que serão rubricadas em todas as suas páginas, exceto a com as assinaturas, e assinadas ao seu término pelo(a) Sr.(a), ou por seu representante legal, e pelo pesquisador responsável, ficando uma via com cada um. Cada um da equipe multiprofissional deverá assinar e escanear e encaminhar em anexo via e-mail ou via Whats App a pesquisadora responsável. Por fim, se depois de consentir em sua participação o Sr (a) desistir de continuar participando tem o direito e a liberdade de retirar seu consentimento em qualquer fase da pesquisa, seja antes ou depois da coleta de dados, independentemente do motivo e se nenhum prejuízo a sua pessoa. O (a) Sr (a) não terá nenhuma despesa e também não receberá nenhuma remuneração. Os resultados da pesquisa serão analisados e publicados, mas sua identidade não será divulgada, sendo guardada em sigilo.

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

CONSENTIMENTO PÓS- INFORMAÇÃO

Eu, Átila Simonsen (nome social), fui informado sobre a intenção da pesquisadora que precisa da minha colaboração, e entendi a explicação. Por isso, eu concordo em participar do projeto, sabendo que não vou ganhar nada e que posso sair quando quiser. Este documento é emitido em duas vias que serão ambas assinadas por mim e pelo pesquisador, ficando uma via com cada um de nós.

Manaus, 12 de Dezembro de 2024.

Ciente,

Assinatura do participante

Documento assinado digitalmente
gov.br JUCARA MENEZES DE BARBOSA
Data: 12/12/2024 19:48:26-0300
Verifique em https://validar.iti.gov.br

Assinatura do Pesquisador

Documento assinado digitalmente
gov.br LUANA DA SILVA ARAUJO
Data: 12/12/2024 16:35:53-0300
Verifique em https://validar.iti.gov.br

Responsável Impressão do dedo polegar, caso não saiba assinar

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

ANEXO D – TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO – TCLE PARA ENTREVISTA COM IGOR FALCÃO CO-CRIADOR DA EMPIRE DIORAMAS

UFAM

PPGSCA

UNIVERSIDADE FEDERAL DO AMAZONAS
INSTITUTO DE FILOSOFIA, CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM SOCIEDADE E CULTURA NA AMAZONIA

TERMO DE CONSETIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Convidamos o (a) Sr (a) **IGOR FALCÃO DE OLIVEIRA JORDÃO**, enquanto representante da empresa **EMPIRE DIORAMAS**, para participar da Pesquisa "ATUAÇÃO DOS ESPAÇOS MUSEOLÓGICOS DE MANAUS COMO FERRAMENTA DE PROMOÇÃO À CULTURA POP ORIENTAL E GEEK", sob responsabilidade da discente LUANA DA SILVA ARAÚJO, mestranda no Programa de Pós-graduação em Sociedade e Cultura na Amazônia PPGSCA/UFAM. Com o endereço institucional Av. General Rodrigo Otávio Jordão Ramos 1200, Coroado- Campus Universitário Sen. Artur Virgílio Filho (Setor Norte) – Instituto de Ciências Humanas e Letras - 69067-005 - Manaus/ AM, telefone (92) 98172-4555, e-mail: ppgsca@ufam.edu.br, sob a orientação da professora Dra. Marilene Corrêa da Silva Freitas, endereço institucional Av. General Rodrigo Otávio Jordão Ramos 1200, Coroado- Campus Universitário Sen. Artur Virgílio Filho (Setor Norte) e-mail: marilenecorreas.uol.com.br. Na qual, tem como objetivo geral compreender o impacto da realização de eventos voltados para o segmento da Cultura Pop Oriental e Geek na sociedade manauara e analisar de que forma isso beneficia os museus que os sediam. As entrevistas serão realizadas de modo presencial, mediante agendamento prévio com a equipe, respeitando horários de funcionamento e demais exigências do local. A pesquisa será conduzida através de uma entrevista semi-estruturada. Será pedida permissão para gravação das falas para posterior transcrição. As perguntas realizadas para os profissionais serão estritamente em relação à pesquisa. A entrevista não acarretará qualquer risco, uma vez que as perguntas relacionadas aos profissionais da instituição serão estritamente sobre o funcionamento do museu e os eventos realizados no local, entretanto, não há nada que esnobe ou constranja qualquer profissional. Sendo assim, conforme a Resolução CNS 466/12 no item V, em decorrência de toda pesquisa realizada com seres humanos ocorre risco de agravações variadas. Cabe ressaltar que na mesma Resolução no item II.22 ocorre "risco da pesquisa - possibilidade de danos à

Digitalizado com CamScanner

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

dimensão física, psíquica, moral, intelectual, social, cultural ou espiritual do ser humano, em qualquer pesquisa e dela decorrente." Nesse sentido será conduzida a pesquisa cuidadosamente e explicado os objetivos para melhor interação entre pesquisadora e pesquisados. Em caso de desconforto ou qualquer tipo de dano, será prestado a devida assistência médica, no caso de pagamento de um (a) psicólogo (a) para o participante da pesquisa. Todas as despesas que surgirem em decorrência aos danos causados, ficará sob responsabilidade da pesquisadora principal. A pesquisa não contempla benefícios diretamente aos pesquisados, contribui a uma coletividade de compreensão acerca de um fenômeno recorrente, podendo posteriormente surgir mais projetos, programas, tudo que possa contribuir com a sociedade como um todo e, mais debates acadêmicos. Para análise das respostas que será de grande valia para a pesquisa em curso, serão analisadas, publicadas e divulgadas, no entanto, a identidade dos participantes ficará em sigilo, caso assim optem. Quanto ao resultado do trabalho poderá ser apresentado em periódicos científicos, simpósios somente com os resultados obtidos, para não comprometer os envolvidos sempre mantendo o sigilo, caso seja exigido. O(A) Sr.(a). também pode entrar em contato com o Comitê de Ética em Pesquisa com Seres Humanos da Universidade Federal do Amazonas (CEP/UFAM) e com a Comissão Nacional de Ética em Pesquisa (CONEP), quando pertinente. O CEP/UFAM fica na Escola de Enfermagem de Manaus (EEM/UFAM) - Sala 07, Rua Teresina, 495 – Adrianópolis – Manaus – AM, Fone: (92) 3305-1181 Ramal 2004, E-mail: cep@ufam.edu.br. O CEP/UFAM é um colegiado multi e transdisciplinar, independente, criado para defender os interesses dos participantes da pesquisa em sua integridade e dignidade e para contribuir no desenvolvimento da pesquisa dentro de padrões éticos. Este documento (TCLE) será encaminhado via e-mail em duas VIAS, que serão rubricadas em todas as suas páginas, exceto a com as assinaturas, e assinadas ao seu término pelo(a) Sr.(a), ou por seu representante legal, e pelo pesquisador responsável, ficando uma via com cada um. Cada um da equipe multiprofissional deverá assinar e escanear e encaminhar em anexo via e-mail ou via Whats App a pesquisadora responsável. Por fim, se depois de consentir em sua participação o Sr (a) desistir de continuar participando tem o direito e a liberdade de retirar seu consentimento em qualquer fase da pesquisa, seja antes ou depois da coleta de dados, independentemente do motivo e se nenhum prejuízo a sua pessoa. O (a) Sr (a) não terá nenhuma despesa e também não receberá nenhuma remuneração. Os resultados da pesquisa serão

Digitalizado com CamScanner

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

analisados e publicados, mas sua identidade não será divulgada, sendo guardada em sigilo.

CONSENTIMENTO PÓS- INFORMAÇÃO

Eu, Igor Falcão de Oliveira Jordão,
fui informado sobre a intenção da pesquisadora que precisa da minha colaboração, e entendi a explicação. Por isso, eu concordo em participar do projeto, sabendo que não vou ganhar nada e que posso sair quando quiser. Este documento é emitido em duas vias que serão ambas assinadas por mim e pelo pesquisador, ficando uma via com cada um de nós.

Manaus, 11 de Dezembro de 2024.

Ciente,
Assinatura do participante

Igor Falcão de Oliveira Jordão
Assinatura do Pesquisador

gov.br Documento assinado digitalmente
LUANA DA SILVA ARAUJO
Data: 12/12/2024 16:48:41-0300
Verifique em https://validar.iti.gov.br

Responsável Impressão do dedo polegar, caso não saiba assinar

Digitalizado com CamScanner

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

ANEXO E – TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO – TCLE PARA ENTREVISTA COM LÍGIA CRUZ – MEMBRO DA CASA GEEK 42

UFAM

PPGSCA
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO SOCIEDADE E CULTURA NA AMAZÔNIA

UNIVERSIDADE FEDERAL DO AMAZONAS
INSTITUTO DE FILOSOFIA, CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM SOCIEDADE E CULTURA NA AMAZONIA

TERMO DE CONSETIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Convidamos o (a) Sr (a) **LÍGIA CRUZ**, enquanto membro da empresa **CASA GEEK 42**, para participar da Pesquisa "ATUAÇÃO DOS ESPAÇOS MUSEOLÓGICOS DE MANAUS COMO FERRAMENTA DE PROMOÇÃO À CULTURA POP ORIENTAL E GEEK", sob responsabilidade da discente LUANA DA SILVA ARAÚJO, mestranda no Programa de Pós-graduação em Sociedade e Cultura na Amazônia PPGSCA/UFAM. Com o endereço institucional Av. General Rodrigo Otávio Jordão Ramos 1200, Coroado- Campus Universitário Sen. Artur Virgílio Filho (Setor Norte) – Instituto de Ciências Humanas e Letras - 69067-005 - Manaus/ AM, telefone (92) 98172-4555, e-mail: ppgsca@ufam.edu.br, sob a orientação da professora Dra. Marilene Corrêa da Silva Freitas, endereço institucional Av. General Rodrigo Otávio Jordão Ramos 1200, Coroado- Campus Universitário Sen. Artur Virgílio Filho (Setor Norte) e-mail: marilenecorreas.uol.com.br. Na qual, tem como objetivo geral compreender o impacto da realização de eventos voltados para o segmento da Cultura Pop Oriental e Geek na sociedade manauara e analisar de que forma isso beneficia os museus que os sediam. As entrevistas serão realizadas de modo presencial, mediante agendamento prévio com a equipe, respeitando horários de funcionamento e demais exigências do local. A pesquisa será conduzida através de uma entrevista semi-estruturada. Será pedida permissão para gravação das falas para posterior transcrição. As perguntas realizadas para os profissionais serão estritamente em relação à pesquisa. A entrevista não acarretará qualquer risco, uma vez que as perguntas relacionadas aos profissionais da instituição serão estritamente sobre o funcionamento do museu e os eventos realizados no local, entretanto, não há nada que esnobe ou constranja qualquer profissional. Sendo assim, conforme a Resolução CNS 466/12 no item V, em decorrência de toda pesquisa realizada com seres humanos ocorre risco de agravações variadas. Cabe ressaltar que na mesma Resolução no item II.22 ocorre "risco da pesquisa - possibilidade de danos à dimensão física, psíquica, moral, intelectual, social,

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

cultural ou espiritual do ser humano, em qualquer pesquisa e dela decorrente." Nesse sentido será conduzida a pesquisa cuidadosamente e explicado os objetivos para melhor interação entre pesquisadora e pesquisados. Em caso de desconforto ou qualquer tipo de dano, será prestado a devida assistência médica, no caso de pagamento de um (a) psicólogo (a) para o participante da pesquisa. Todas as despesas que surgirem em decorrência aos danos causados, ficará sob responsabilidade da pesquisadora principal. A pesquisa não contempla benefícios diretamente aos pesquisados, contribui a uma coletividade de compreensão acerca de um fenômeno recorrente, podendo posteriormente surgir mais projetos, programas, tudo que possa contribuir com a sociedade como um todo e, mais debates acadêmicos. Para análise das respostas que será de grande valia para a pesquisa em curso, serão analisadas, publicadas e divulgadas, no entanto, a identidade dos participantes ficará em sigilo, caso assim optem. Quanto ao resultado do trabalho poderá ser apresentado em periódicos científicos, simpósios somente com os resultados obtidos, para não comprometer os envolvidos sempre mantendo o sigilo, caso seja exigido. O(A) Sr.(a). também pode entrar em contato com o Comitê de Ética em Pesquisa com Seres Humanos da Universidade Federal do Amazonas (CEP/UFAM) e com a Comissão Nacional de Ética em Pesquisa (CONEP), quando pertinente. O CEP/UFAM fica na Escola de Enfermagem de Manaus (EEM/UFAM) - Sala 07, Rua Teresina, 495 – Adrianópolis – Manaus – AM, Fone: (92) 3305-1181 Ramal 2004, E-mail: cep@ufam.edu.br. O CEP/UFAM é um colegiado multi e transdisciplinar, independente, criado para defender os interesses dos participantes da pesquisa em sua integridade e dignidade e para contribuir no desenvolvimento da pesquisa dentro de padrões éticos. Este documento (TCLE) será encaminhado via e-mail em duas VIAS, que serão rubricadas em todas as suas páginas, exceto a com as assinaturas, e assinadas ao seu término pelo(a) Sr.(a), ou por seu representante legal, e pelo pesquisador responsável, ficando uma via com cada um. Cada um da equipe multiprofissional deverá assinar e escanear e encaminhar em anexo via e-mail ou via Whats App a pesquisadora responsável. Por fim, se depois de consentir em sua participação o Sr (a) desistir de continuar participando tem o direito e a liberdade de retirar seu consentimento em qualquer fase da pesquisa, seja antes ou depois da coleta de dados, independentemente do motivo e se nenhum prejuízo a sua pessoa. O (a) Sr (a) não terá nenhuma despesa e também não receberá nenhuma remuneração. Os resultados da pesquisa serão analisados e publicados, mas sua identidade não será divulgada, sendo guardada em sigilo.

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

CONSENTIMENTO PÓS- INFORMAÇÃO

Eu, Ligia Conceição Oliveira da Cruz, fui informada sobre a intenção da pesquisadora que precisa da minha colaboração, e entendi a explicação. Por isso, eu concordo em participar do projeto, sabendo que não vou ganhar nada e que posso sair quando quiser. Este documento é emitido em duas vias que serão ambas assinadas por mim e pelo pesquisador, ficando uma via com cada um de nós.

Manaus, 20 de Dezembro de 2024.

Ciente,

Assinatura do participante

gov.br Documento assinado digitalmente
LIGIA CONCEICAO OLIVEIRA DA CRUZ
Data: 23/12/2024 14:55:06-0300
Verifique em https://validar.iti.gov.br

Assinatura do Pesquisador

gov.br Documento assinado digitalmente
LUANA DA SILVA ARAUJO
Data: 20/12/2024 16:43:39-0300
Verifique em https://validar.iti.gov.br

Responsável Impressão do dedo polegar, caso não saiba assinar

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

ANEXO F – TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO – TCLE PARA ENTREVISTA COM GUILHERME LESTAT – CEO DA CASA GEEK 42

UFAM

PPGSCA

UNIVERSIDADE FEDERAL DO AMAZONAS
INSTITUTO DE FILOSOFIA, CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM SOCIEDADE E CULTURA NA AMAZONIA

TERMO DE CONSETIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Convidamos o (a) Sr (a) GUILHERME LESTAT , enquanto CEO da empresa CASA GEEK 42, para participar da Pesquisa "ATUAÇÃO DOS ESPAÇOS MUSEOLÓGICOS DE MANAUS COMO FERRAMENTA DE PROMOÇÃO À CULTURA POP ORIENTAL E GEEK", sob responsabilidade da discente LUANA DA SILVA ARAÚJO, mestranda no Programa de Pós-graduação em Sociedade e Cultura na Amazônia PPGSCA/UFAM. Com o endereço institucional Av. General Rodrigo Otávio Jordão Ramos 1200, Coroado- Campus Universitário Sen. Artur Virgílio Filho (Setor Norte) – Instituto de Ciências Humanas e Letras - 69067-005 - Manaus/ AM, telefone (92) 98172-4555, e-mail: ppgsca@ufam.edu.br, sob a orientação da professora Dra. Marilene Corrêa da Silva Freitas, endereço institucional Av. General Rodrigo Otávio Jordão Ramos 1200, Coroado- Campus Universitário Sen. Artur Virgílio Filho (Setor Norte) e-mail: marilenecorreas.uol.com.br. Na qual, tem como objetivo geral compreender o impacto da realização de eventos voltados para o segmento da Cultura Pop Oriental e Geek na sociedade manauara e analisar de que forma isso beneficia os museus que os sediam. As entrevistas serão realizadas de modo presencial, mediante agendamento prévio com a equipe, respeitando horários de funcionamento e demais exigências do local. A pesquisa será conduzida através de uma entrevista semi- estruturada. Será pedida permissão para gravação das falas para posterior transcrição. As perguntas realizadas para os profissionais serão estritamente em relação à pesquisa. A entrevista não acarretará qualquer risco, uma vez que as perguntas relacionadas aos profissionais da instituição serão estritamente sobre o funcionamento do museu e os eventos realizados no local, entretanto, não há nada que esnobe ou constranja qualquer profissional. Sendo assim, conforme a Resolução CNS 466/12 no item V, em decorrência de toda pesquisa realizada com seres humanos ocorre risco de agravações variadas. Cabe ressaltar que na mesma Resolução no item II.22 ocorre "risco da pesquisa - possibilidade de danos à dimensão física, psíquica, moral, intelectual, social,

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

cultural ou espiritual do ser humano, em qualquer pesquisa e dela decorrente." Nesse sentido será conduzida a pesquisa cuidadosamente e explicado os objetivos para melhor interação entre pesquisadora e pesquisados. Em caso de desconforto ou qualquer tipo de dano, será prestado a devida assistência médica, no caso de pagamento de um (a) psicólogo (a) para o participante da pesquisa. Todas as despesas que surgirem em decorrência aos danos causados, ficará sob responsabilidade da pesquisadora principal. A pesquisa não contempla benefícios diretamente aos pesquisados, contribui a uma coletividade de compreensão acerca de um fenômeno recorrente, podendo posteriormente surgir mais projetos, programas, tudo que possa contribuir com a sociedade como um todo e, mais debates acadêmicos. Para análise das respostas que será de grande valia para a pesquisa em curso, serão analisadas, publicadas e divulgadas, no entanto, a identidade dos participantes ficará em sigilo, caso assim optem. Quanto ao resultado do trabalho poderá ser apresentado em periódicos científicos, simpósios somente com os resultados obtidos, para não comprometer os envolvidos sempre mantendo o sigilo, caso seja exigido. O(A) Sr.(a). também pode entrar em contato com o Comitê de Ética em Pesquisa com Seres Humanos da Universidade Federal do Amazonas (CEP/UFAM) e com a Comissão Nacional de Ética em Pesquisa (CONEP), quando pertinente. O CEP/UFAM fica na Escola de Enfermagem de Manaus (EEM/UFAM) - Sala 07, Rua Teresina, 495 – Adrianópolis – Manaus – AM, Fone: (92) 3305-1181 Ramal 2004, E-mail: cep@ufam.edu.br. O CEP/UFAM é um colegiado multi e transdisciplinar, independente, criado para defender os interesses dos participantes da pesquisa em sua integridade e dignidade e para contribuir no desenvolvimento da pesquisa dentro de padrões éticos. Este documento (TCLE) será encaminhado via e-mail em duas VIAS, que serão rubricadas em todas as suas páginas, exceto a com as assinaturas, e assinadas ao seu término pelo(a) Sr.(a), ou por seu representante legal, e pelo pesquisador responsável, ficando uma via com cada um. Cada um da equipe multiprofissional deverá assinar e escanear e encaminhar em anexo via e-mail ou via Whats App a pesquisadora responsável. Por fim, se depois de consentir em sua participação o Sr (a) desistir de continuar participando tem o direito e a liberdade de retirar seu consentimento em qualquer fase da pesquisa, seja antes ou depois da coleta de dados, independentemente do motivo e se nenhum prejuízo a sua pessoa. O (a) Sr (a) não terá nenhuma despesa e também não receberá nenhuma remuneração. Os resultados da pesquisa serão analisados e publicados, mas sua identidade não será divulgada, sendo guardada em sigilo.

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

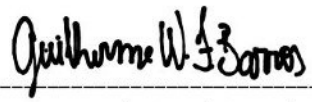
A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

CONSENTIMENTO PÓS- INFORMAÇÃO

Eu, Guilherme Lestat (nome social), fui informado sobre a intenção da pesquisadora que precisa da minha colaboração, e entendi a explicação. Por isso, eu concordo em participar do projeto, sabendo que não vou ganhar nada e que posso sair quando quiser. Este documento é emitido em duas vias que serão ambas assinadas por mim e pelo pesquisador, ficando uma via com cada um de nós.

Manaus, 13 de Fevereiro de 2025.

Ciente,
Assinatura do participante



Assinatura do Pesquisador

gov.br Documento assinado digitalmente
LUANA DA SILVA ARAUJO
Data: 18/02/2025 15:07:50-0300
Verifique em https://validar.iti.gov.br

Responsável Impressão do dedo polegar, caso não saiba assinar

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

ANEXO G – TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM E INFORMAÇÕES COLETADAS EM ENTREVISTA

UFAM

PPGSCA
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO SOCIEDADE E CULTURA NA AMAZÔNIA

UNIVERSIDADE FEDERAL DO AMAZONAS
INSTITUTO DE FILOSOFIA, CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM SOCIEDADE E CULTURA NA AMAZONIA

Eu, **KLEYSSE MOREIRA FERNANDES**, portadora da Cédula de identidade RG nº. **297510-8** , Manaus/AM., AUTORIZO o uso de minha imagem e dados coletados em breve entrevista realizada por meio da mídia social *Instagram*, para fins de contribuição à pesquisa "**ATUAÇÃO DOS ESPAÇOS MUSEOLÓGICOS DE MANAUS COMO FERRAMENTA DE PROMOÇÃO A CULTURA POP ORIENTAL E *GEEK*",** realizada pela mestranda Luana da Silva Araújo, CPF: 002.130.332-08, do Programa de Pós-Graduação em Sociedade e Cultura – PPGSCA. A presente autorização é concedida a título gratuito, abrangendo o uso da imagem e estudos acima exclusivamente para fins de estudo.

Fica ainda autorizada, de livre e espontânea vontade, para os mesmos fins, a cessão de direitos da veiculação das imagens não recebendo para tanto qualquer tipo de remuneração.

Por esta ser a expressão da minha vontade declaro que autorizo o uso acima descrito sem que nada haja a ser reclamado a título de direitos conexos à minha imagem ou a qualquer outro, e assino a presente autorização.

Manaus, dia 29 de março de 2025.

Kleysse Moreira Fernandes

(Assinatura do participante)

gov.br Documento assinado digitalmente
LUANA DA SILVA ARAUJO
Data: 31/03/2025 17:37:18-0300
Verifique em https://validar.iti.gov.br

(Assinatura do pesquisador)

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

APÊNDICE A – TRANSCRIÇÃO DA ENTREVISTA Nº 1

Entrevistado: José Marques
Atribuição: Diretor do Centro Cultural dos Povos da Amazônia - CCPA
Data: 07/02/2025
Local: Centro Cultural dos Povos da Amazônia

Entrevistadora/ Luana: *Então, a gente vai começar com a primeira pergunta, que é, como a gente estava conversando, como surgiu essa parceria com os organizadores dos eventos?*

Diretor CCPA: *Sim, então, nós, enquanto servidores públicos, que trabalhamos à frente dessas unidades, desses equipamentos culturais, a gente deve, enquanto servidor público, ter acessibilidade, ser acessível. E aí, em outros eventos da cadeia produtiva ali do meio, indicações, o Guilherme, que coordena o Geek 42, ele me conheceu e começou a estreitar um diálogo, apresentar projetos, propostas e parcerias. E também, através das redes sociais, a gente acaba conhecendo o trabalho dos artistas e da comunidade.*
Então, basicamente, ela surgiu por esse sistema do boca-a-boca, do perceber, do sentir ali o trabalho que está fervilhando na cidade. Foi isso.

Entrevistadora/ Luana: *E aí, eu queria te perguntar, que eu acho que essa não estava no roteiro que eu te mandei, né? De quando que começou, mais ou menos, e por quê, né? Como é que veio assim, como é que vocês acharam que seria uma boa ideia colocar o evento aqui e em que época, mais ou menos, assim?*

Diretor CCPA: *Foi em 2022, quando teve a primeira edição da Feira Povos Criativos, que surgiu com base num aniversário de celebração de 15 anos da unidade, do Centro Cultural dos Povos da Amazônia, que celebrava ali 15 anos como Centro Cultural.*
E aí, a gente pensou em algo que fosse estratégico, para também trazer não só as famílias, mas como diferentes públicos que talvez não frequentassem tanto aqui. A gente sabe que hoje a gente compete muito com a modernidade, a tecnologia. Então, a questão dos celulares, as redes sociais, muitas pessoas mesmo passam grande parte do seu dia dentro de casa, nas telas, nas telas (inaudível).

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

Aí, a gente começou a se perguntar, como atrair essas pessoas, esses jovens, principalmente. Porque o público Geek, a gente percebeu, que é muito muito jovem. Então, a gente encontrou uma oportunidade de ser atrativo e linkar com o atrativo do Centro Cultural. Porque na medida que o jovem ele é atraído para participar de um evento com uma temática Geek, ele está inserido dentro de um contexto que ele vai ter a oportunidade de conhecer outras linguagens, outra cultura, no sentido de se permitir, né.
Aqui, temos museus, bibliotecas, enfim, todo um acervo do Centro Cultural dos Povos da Amazônia, da Amazônia continental como um todo.

Entrevistadora/ Luana: *Então, o Povos Criativos ali é realmente um evento Geek, né?*

Diretor CCPA: *Ele não era um evento somente Geek, o Geek compunha essa feira inicial dos Povos Criativos.*

Entrevistadora/ Luana: *Ah, entendi. Mas então, já desde a primeira edição já teve essa...*

Diretor CCPA: *Já teve. Ele começou nesse projeto.*

Entrevistadora/ Luana: *Tá. Aí, na percepção de vocês, no que os eventos agregam no espaço, no espaço, no caso, aqui, né? O Centro Cultural.*

Diretor CCPA: *Os eventos de cultura geek, anime, games, eles trazem um novo público ao CCPA, diversificando o perfil de frequentadores, fortalecendo a conexão do espaço com a juventude, com as comunidades criativas. Além disso, eles dinamizam o local, estimulando o comércio de produtos, culturais, principalmente desenvolvendo também a economia criativa, promovendo a interação entre diferentes expressões artísticas, reforçando que os espaços de ocupação do Povos podem receber multi-atividades para referência a todos os tipos de público.*

Entrevistadora/ Luana: *Certo. E vocês percebem que durante o acontecimento dos eventos no Museu há um maior interesse do público pelas exposições do local ou ele se direcionou apenas ao evento?*

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

Diretor CCPA: *Em relação às experiências que tivemos com o Geek, eu vou falar um pouquinho mais sobre o Povos da Amazônia, né? Como museu, né? Porque aqui também temos o Museu do Homem do Norte, mas eu tô falando aqui como Centro Cultural. Como Centro Cultural, o público, pelo que percebemos, ele costumou ficar mais focado no evento, mas houve, sim, casos em que os visitantes acabaram explorando as exposições, especialmente quando houver integração entre os temas.*
As atividades que promovem visitas guiadas ou elementos da cultura pop alinhados às exposições aumentaram, sim, essa interação.

Entrevistadora/ Luana: *Pois é, eu acho que eu não cheguei a comentar contigo, né? Mas a ideia do meu projeto, ela veio a partir daqui, porque a gente veio para um dos eventos, né? Desse dos Povos Criativos, e enquanto a gente estava olhando as coisas do próprio evento Geek, a gente viu que muitas pessoas estavam vestidas, né? De cosplay e tal, mas elas estavam olhando as exposições regionais, a gente achou isso bem interessante, né? Na época eu fiquei me perguntando, será que impacta em alguma coisa e tal, não sei o que, aí me deixou curiosa, né? Porque tem aquela parte lá de baixo, né?*

Diretor CCPA: *Sim, a plenária.*

Entrevistadora/ Luana: *Isso, e eu vi que lá tem algumas, algumas, acho que exposições, né?*

Diretor CCPA: *Sim.*

Entrevistadora/ Luana: *...e eles estavam lá olhando, e tinha um bondinho também aqui em cima, na época, né? E eles estavam olhando isso, isso me intrigou bastante, assim, de como uma coisa estava interferindo na outra, né? Então foi a partir daqui, mas aí depois disso eu já linkei com o evento lá do Palacete também, né? Que eles têm agora.*

Diretor CCPA: *O Geek Museu.*

Entrevistadora/ Luana: *É, isso, e aí foi juntando tudo. E aí, tá, aí eu percebi também essa questão, por isso que eu te perguntei, né? Se eles se direcionavam a essas exposições, né e*

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

tudo mais. E aí vocês percebem uma rotatividade maior no museu após os eventos, ou vocês acham que não interfere, é só no dia do evento ali?

Diretor CCPA: *Certo. Enquanto o Centro Cultural, né? Só mais uma vez, a rotatividade, ela foi maior durante os eventos, pois tinham datas fixas para ocorrer, mas a permanência do público no espaço após essas atividades, ela depende muito da viabilidade, né? Alguns visitantes retornaram sim, percebemos, e houveram registros disso, por curiosidade, sobre a programação regular, mas não há um aumento significativo espontâneo, sem agenda e divulgação direcionadas.*
No caso, por exemplo, dos eventos Geek, né? Então a gente percebeu sim, que quando havia ali o trabalho da comunicação em massa, de divulgar o trabalho da comunidade Geek, né? Da cultura ali, pop, sim, havia um aumento expressivo.

Entrevistadora/ Luana: *Tá, e como é que vocês enxergam a recepção do público a essa atividade voltada para a Cultura Pop, sendo realizada por um museu?*

Diretor CCPA: *Certo, aí eu vou puxar para o Centro Cultural, porque na tua pesquisa, tu colocou lá, Povos da Amazônia, Palacete e Teatro Amazonas. O Palacete, ele se enquadra dentro do departamento de gestão de museus, tá? Museu.*
Aqui, a gente sempre vai falar como Centro Cultural, tá bom? Aí depois tu só distingue lá no teu projeto.

Entrevistadora/ Luana: *Certo, pode deixar. E qual o perfil de público que costuma frequentar o museu? E os eventos?*

Diretor CCPA: *Então, o perfil de público em relação ao que a gente costuma frequentar o Centro Cultural nos eventos.*
O Centro Cultural, ele recebe anualmente um público variado, incluindo pesquisadores, turistas locais, nacionais e estrangeiros, além de estudantes da rede pública e privada. Já os eventos Geek de Cultura Pop, a gente percebeu que eles atraem mais jovens e também adultos que sejam fãs de animes, games, k-pop e HQs, além de artistas que fazem cosplayers. Outras atividades de eventos, o público maior são compostos por entidades e órgãos públicos ou em caráter privado, quando existem eventos e programações específicas.

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

Entrevistadora/ Luana: *Entendi. E como é que vocês enxergam o papel do museu hoje, né? Perante a sociedade, assim, do Centro Cultural, né? Porque, no caso, o que a gente ouvia muito falar, de modo bem informal mesmo, né? É que, em determinada época, as pessoas frequentavam muito o museu por passeio de escola, obrigação, né? Ou, como tu falou, às vezes, turistas e tudo mais. E aí, como é que vocês enxergam hoje o papel do museu, com todas essas atividades mais modernas, né? Vamos colocar assim.*

Diretor CCPA: *Sim. A nossa visão do Centro Cultural para a recepção dessas atividades Geek da Cultura Pop, ela é muito positiva, porque ela ampliou a nossa estratégia de que os espaços culturais podem, sim, dialogar com novas linguagens. Vemos como uma modernização necessária, tornando o Centro Cultural mais acessível, relevante, para diferentes gerações.*
Além de tornar interessante também o acesso ao conhecimento tradicional indígena, que está linkado com a estrutura do espaço dos Povos da Amazônia.

Entrevistadora/ Luana: Diretor CCPA: *Tá. E aí, assim, essa é uma atividade que vocês pretendem continuar, trazendo, assim, Cultura Geek para o Centro Cultural?*

Diretor CCPA: *Sim, sim.*
A gente pretende ser acessível, né? Como eu falei logo no começo. Então, penso que em situações estratégicas, o público sempre é bem-vindo, né? Quanto mais diversidade houver, mais exploração de conhecimento, difusão de linguagens, né? De possibilidades a gente terá. E acaba sendo um espaço para todos, né? Todos os grupos, né? De diferentes idades. Então, isso é muito positivo para a gente, né? A gente já percebeu que a comunidade Geek é uma comunidade muito unida, né? Muito unida, muito forte, muito presente e muito engajada. Então, sim, acredito que é algo que é vantajoso.

Entrevistadora/ Luana: Diretor CCPA: *Tem mais alguma coisa que você queira acrescentar ou comentar?*

Diretor CCPA: *Faltou a última pergunta, né? Do papel perante a Sociedade Manauara, né?*

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

Entrevistadora/ Luana: Diretor CCPA: *Sim. Como vocês enxergam o papel do Museu/Centro Cultural hoje perante a sociedade manauara?*

Diretor CCPA: *O CCPA, o Centro Cultural dos Povos da Amazônia, ele atua como um espaço de preservação da cultura amazônica, mas também precisa se adaptar às novas demandas culturais. Integrar diferentes manifestações artísticas e contemporâneas fortalece o nosso papel como um centro dinâmico e inclusivo, promovendo educação, memória e lazer para um público amplo. É isso.*

Entrevistadora/ Luana: Diretor CCPA: *Então tá. Então, te agradeço pela participação.*

Diretor CCPA: *Obrigado, Luana.*

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

APÊNDICE B – TRANSCRIÇÃO DA ENTREVISTA Nº 2

Entrevistados: Participante 1 e Participante 2
Atribuição: Membros da equipe administrativa do Palacete Provincial
Data: 11/02/2025
Local: Palacete Provincial

A pedido dos participantes, os nomes foram omitidos para essa entrevista. Portanto, essa descrição irá se referir a eles como **Participante 1** e **Participante 2.**

Entrevistadora/ Luana: *É, vamos lá. A primeira pergunta é... Bom, a minha pesquisa é sobre os eventos que acontecem aqui, da Cultura Geek, né? Que é, mais especificamente, o UGM.*
E aí eu queria saber de vocês algumas situações sobre o evento que acontece aqui, né? E como isso vem mudando a dinâmica no museu, tá? E aí, a primeira pergunta é como surgiu essa parceria com os organizadores dos eventos, se vocês sabem dizer.

Participante 1/ Palacete Provincial: *Então, a parceria, ela já é antiga de outras gestões. Ela foi idealizada por um diretor antigo aqui do Palacete, juntamente com o Guilherme Lestat, que é o dono da Casa Geek, pra realizar essa edição.*
Era uma edição pequena, que depois foi crescendo. E aí eu sei que, já em 2022, ele já tomou uma outra proporção, já que ele virou um evento fixo da Secretaria de Cultura e Economia Criativa, né? Aqui no espaço.

Entrevistadora/ Luana: *Sim, tá.*
E na percepção de vocês, no que os eventos agregam, assim, ao espaço? Vocês acham que ele traz alguma coisa positiva pro museu, como é que é?

Participante 1/ Palacete Provincial: *Sem dúvida, ele traz positividade, porque a gente chama outros públicos pra ver os museus, né? A raiz da intenção do UGM é isso, né? De levar duas culturas, né? A parte museológica e a parte Geek dentro de um espaço só, né? Vendo que elas duas podem se conversar. Então a gente vê com bons olhos, porque querendo ou não, traz essa nova parcela da população que ainda não conhece os espaços museais de*

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

Manaus, incentivando todo o turismo, mas também pelo conhecimento, né? Muito desse público é do público adolescente, que tá no ensino médio, vai prestar vestibular. Então acaba que a cultura Geek ensina um pouco dessa parte museológica pra eles poderem usar futuramente no vestibular.

Entrevistadora/ Luana: *Tá. E vocês conseguem perceber que, durante o acontecimento dos eventos aqui no museu, há um maior interesse do público pelas exposições do local? Ou vocês acham que não interferem em muita coisa? Vocês acabam vendo que eles vêm pro evento Geek, mas eles acabam querendo conhecer as exposições que vocês têm aqui, os espaços realmente do museu, ou eles vêm só pra passear pra parte Geek mesmo?*

Participante 2/ Palacete Provincial: *Não, sim, eles definitivamente acessam os espaços. A gente estende o tempo de visitação e a gente consegue perceber visualmente que as famílias elas entram no espaço.*
Elas entram, elas interagem. Quando a gente tá com o evento, a gente não faz uma visita mediada, né? Mas quando tem o Geek, eles vêm e pedem as informações do espaço. Então tem, sim, essa...

Entrevistadora/ Luana: *Tem o interesse deles, né?*

Participante 1/ Palacete Provincial: *É porque muitos vêm com os pais, então os pais já vieram aqui antes, mas, assim, já teve essa perda da memória fotográfica.*
Então trazem os filhos, tanto pra eles já saberem onde é, e até pra relembrar, né? Muitas dessas pessoas que são participantes de eventos Geek já são meio que uma coisa hereditária. O pai começa fazendo um cosplay, aí incentiva o filho, então vão participar desses eventos e vão conhecer esses espaços. Então é uma coisa puxar outra, meio que um ciclo, assim, vicioso, mas do bem.

Entrevistadora/ Luana: *Sim. Na minha pesquisa, né, eu falo um pouco sobre a questão dos jovens que costumamente virem a museus ou por obrigação da escola ou turistas que costumam vir. E aí os eventos, justamente, o estudo é sobre isso, né? Pra tentar descobrir se esses eventos estão atraindo mais esse público jovem pra querer conhecer a cultura local também, né? E é interessante ver isso na fala de vocês também.*

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

E aí eu queria saber de vocês, se vocês percebem que tem uma rotatividade maior no museu após o evento ou se continua, assim, a mesma coisa? As pessoas voltam a procurar o espaço depois que acabam os eventos? Ou não interfere tanto?

Participante 2/ Palacete Provincial: *A gente nunca parou pra analisar isso.*

Participante 1/ Palacete Provincial: *É, a gente não tem um dado concreto pra dizer isso, né? Porque como você estava falando, muitas dessas pessoas, elas vêm já fantasiadas. Então, assim, a gente vê somente pela fantasia, pelo cosplay. A gente não sabe se quando ela tá desmontada se ela volta.*

Entrevistadora/ Luana: *Ah, entendi.*

Participante 1/ Palacete Provincial: *Então, assim, nunca a gente parou para analisar esse fato, né? A gente nunca pensou em fazer uma pesquisa pra verificar se há esse retorno sobre. A gente só recebe o evento e aí como é um evento já com a capacidade que já é um mega evento então, assim, a gente não... Tanto é que a gente não pede nomes.*
A gente só conta as pessoas e a gente fica de olho.

Participante 2/ Palacete Provincial: *Sim, fica até interessante colocar na nossa pesquisa.*

Participante 1/ Palacete Provincial: *Isso.*
É uma coisa interna a gente fazer um pós-evento saber se esse público tá retornando, tendo pós-evento pra cá.

Entrevistadora/ Luana: *Certo. E qual é o perfil do público que costuma frequentar o museu e os eventos, assim? Sem um evento e com um evento. Qual seria o perfil do público nos eventos?*

Participante 2/ Palacete Provincial: *O museu é bem balanceado.*
A gente tem pessoas de fora, tanto nacional quanto internacional. Tem professor, tem aluno que vem fazer pesquisa aqui e fazer algum trabalho escolar. Tem as visitas escolares.
É um público bem diverso. Bem diverso. Tem todo mundo.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

Participante 1/ Palacete Provincial: *Eu acho que seria um público de 6 até 50 anos. Se for mensurar isso em números, esse público a gente já tem tanto ensino fundamental quanto pessoas adultas e idosas. Dependendo do evento, do proponente.*

Depende muito do proponente, se for a FUNATI, Fundação Universitária da Terceira Idade e pro já da terceira idade. Aí já vai dependendo.

Entrevistadora/ Luana: *Ai no caso do evento Geek, vocês enxergam que o público é como? Também é mais diversificado?*

Participante 2/ Palacete Provincial: *É bem diversificado.*

Participante 1/ Palacete Provincial: *É, é bem diversificado.*
Eu acho que muito nessa faixa de 6 até 40 anos.

Participante 2/ Palacete Provincial: *É, como ele falou, o pessoal já vem participar desses eventos de muito tempo. Tem os mais velhos, bem mais velhos, que trazem os filhos, os netos. E os mais novos, que estão começando a conhecer esse universo. Então, no geek também é bem diversificado.*

Entrevistadora/ Luana: *E como é que vocês enxergam a recepção do público nessa atividade voltada para a Cultura Pop sendo realizada dentro de um museu? Não sei se vocês estavam aqui nas primeiras edições, se vocês já trabalhavam aqui ou não, mas como vocês enxergariam essa...a visão do público? Assim, na perspectiva de vocês, como eles veem um evento dentro de um museu?*

Participante 1/ Palacete Provincial: *Eles acham interessante.*
Acham uma proposta diferente. Porque muitos dos eventos Geek que são feitos fora são mais abertos. São feitos em praças.
São Paulo acho que é a referência nos eventos aqui no Brasil. Então são muito feitos em locais fechados ou abertos em praças ou fechados em shoppings. O UGM já veio com uma proposta totalmente diferente que é ser feito dentro de um museu.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

Então as pessoas já têm aquele interesse de saber "ah é no museu". A única percepção negativa que eu vejo que as participantes têm é no sentido de que ainda querem aquela coisa sensorial dos museus. Então quer pegar, quer sentir, tocar, e aqui não pode porque alguns materiais já estão um pouco comprometidos.

Então a gente tem que tomar esse exemplo e cuidado para que as pessoas não peguem. E fora aquela questão é o primeiro contato, né. Então tem aquela coisa da curiosidade.
Então acho que é o único ponto negativo que a gente vê né, transparece logo no rosto quando a gente fala que não pode tocar nos acervos do museu. Que aí a gente está estudando essa preparação para que possa tornar algo mais sensorial. Então acho que a única percepção que a gente tem negativa é isso.
Mas de resto é bem positivo. Porque une a Cultura Pop e Geek que é já um mercado crescente que está se consolidando aqui em Manaus com a parte museal. Que são muitas pras pessoas conhecerem que não tem esse hábito de visitar os museus.
Então uma coisa puxa a outra.

Entrevistadora/ Luana: *E já teve outro evento. Outros eventos aqui também, né?*
Porque a gente chegou a falar com alguns organizadores de eventos. Já teve o Tupinanquim que foi de quadrinhos. E acho que reunião do Conselho Jedi se eu não me engano que foi informado pra gente que teve há algum tempo atrás.
Já faz bastante tempo.

Participante 1/ Palacete Provincial: *É, eu não vou lembrar. A gente teve a semana do quadrinho aqui que foi espalhada tanto na biblioteca quanto aqui.*
O festival do Tupinanquim que é do Atila.

Entrevistadora/ Luana: *Isso!*

Participante 1/ Palacete Provincial: *E o UGM que é um dos principais eventos da casa. A gente sede o espaço e os organizadores que é da Casa Geek 42.*
São esses os eventos Geeks que a gente recebe do público Geek. São esses.

Entrevistadora/ Luana: *Sim.*

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

É...ah sim, sobre o museu abrir nos finais de semana. Vocês costumam abrir ou é só quando tem evento?

Participante 1/ Palacete Provincial: *A gente abre no sábado. Nossa visitação ela funciona de segunda a sábado, exceto quarta-feira que é o dia que a gente fica fechada pra manutenção.*
Só funciona administrativo. E aí dependendo do evento o proponente às vezes coloca sábado e domingo. A gente estuda a possibilidade de abrir os museus.
Não todos. Agora a gente está com os museus reformados, em reforma, então a gente só abre dois. Dependendo do público e quanto... e das condições a gente vê e mensura, estuda se a gente abre ou não.
Mas vai muito do proponente se ele quer que os museus abram ou não.

Entrevistadora/ Luana: *Aí no caso do UGM chegou a ser um pedido deles pra vocês abrirem o espaço do museu ou...?*

Participante 1/ Palacete Provincial: *Geralmente eles ficam em comum acordo entre a administração e os organizadores de abrir os museus.*

Entrevistadora/ Luana: *Tá. E como vocês enxergam hoje o papel do museu e dos centros culturais perante a sociedade manauara? Vocês acham assim que ele tem uma nova visão de... porque a Cultura Pop é algo novo, né? Assim, vou colocar que ela é algo novo, que agora que ela vem sendo maior difundida e tudo o mais.*
E aí qual a visão de vocês sobre o papel do museu hoje com essas questões da contemporaneidade?

Participante 2/ Palacete Provincial: *Eu peguei a pergunta pela metade.*

Entrevistadora/ Luana: *Tá, é porque assim, a última pergunta é pra saber como vocês enxergam o papel do museu hoje perante a sociedade manauara? Porque como eu falei, a questão da Cultura Pop, ela é um fenômeno novo né, na sociedade. Então o que vocês estão fazendo é muito inovador de estar trazendo o evento de Cultura Pop pra dentro do museu.*

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

Como é que vocês enxergam o papel do museu hoje sobre isso, sendo que ele era visto como algo mais tradicional... mais assim, né... de exposições mais locais vamos colocar assim. Como é que vocês veem essa mudança hoje pra ele?

Participante 2/ Palacete Provincial: *Cara, eu acho de extrema importância essa conexão porque são duas culturas diferentes de certa forma. Mas por exemplo, aqui a gente tem o Museu da Imagem e do Som, então com certeza muita coisa do que o público Geek conhece tem aqui, tem aqui no nosso acervo. Então eu acho importante eles conhecerem esse espaço, né? Sair um pouco do eixo de Centro de Convenção, do Studio 5, do Vasco Vasques e entrarem nesses espaços, eu acho que eventos como o Geek tem que ocupar os espaços museais tem que fazer... tem que ajudar nessa divulgação assim como os espaços ajudarem o Geek também nessa parte. Eu acho que tem tudo a ver.*
Eu acho muito importante!

Participante 1/ Palacete Provincial: *Eu acho que também parte do novo sentido da nova museologia, né. O quê que os m...o que o papel do que os museus agora no contemporâneo, atualmente fazem nesse... qual é o seu papel? De transformar, não é deixar mais uma coisa mais estática, transformar um museu vivo, por mais que não seja um eco-museu, mas um museu construído com um patrimônio edificado, por dentro, ele ser um local vivo em que as pessoas possam transitar, em que as coisas não estejam paradas, mas que ela tenha uma história rodando, acontecendo e também do ponto de vista de lazer, né... descentralizar grandes centros de compras como os shoppings que por muito tempo ainda perpetua como um espaço de lazer principalmente para pessoas que moram em áreas periféricas da cidade de descentralizar esses espaços e trazer para o centro histórico para elas conhecerem, né. Então assim, os eventos de Geek são um grande catalisador por chamar, já tem um apelo pelas pessoas, porque são pessoas que já são um público fiel, independente de qual seja o organizador, qual seja o meio, tem na temática Geek, da Cultura Pop ou da cultura do K-Pop, que também é um outro mercado que está crescendo exponencialmente aqui em Manaus, são grupos que já são... tem públicos fieis então eles chamam mesmo e vão. Então, eu acho que esse é o grande boom, né. Acho que é isso, de chamar pela parte do lazer para as pessoas virem e assim conhecerem e também se divertirem e saber que há um outro universo e na cidade, de redescobrir a sua própria cidade, não ficar preso em centros de compras, num local assim...*

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

Participante 2/ Palacete Provincial: *...capitalista.*

Participante 1/ Palacete Provincial: *Sim, é... (inaudível) mas que seja mais que você encontre gente da sua idade, que você possa conversar, eu acho que atende mais dessas duas áreas.*

Participante 2/ Palacete Provincial: *eu acho que um bom exemplo disso também é a semana de quadrinhos, ela pega também essa parte museal, qual é o nome daquela apresentação que a gente faz no teatro com a orquestra?*

Entrevistadora/ Luana: *Ahh... o*

Participante 1/ Palacete Provincial: *Encontro das Águas?*

Participante 2/ Palacete Provincial: *É, acho que é o encontro das águas, que eles tem... eles tocam músicas do Star Wars...*

Participante 1/ Palacete Provincial: *É, eles fizeram releituras...*

Participante 2/ Palacete Provincial: *Releituras, leva as pessoas, leva o público para dentro do Teatro, da biblioteca pública, então...*

Entrevistadora/ Luana: *é importante né, preencher esses espaços...*

Participante 2/ Palacete Provincial: *...com gente nova com gente que tem outras mentes que possam ver os museus de uma forma diferente.*

Entrevistadora/ Luana: *Isso, exatamente!*

Participante 1/ Palacete Provincial: *Até puxando isso pelo olhar do turismo né. No turismo, a gente fala que a cidade só vai ser bom para turistas se ela for bom para a pessoa que reside aqui. Então quanto mais as pessoas daqui visitarem os seus espaços culturais, se*

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

apropriarem desses locais, dizendo que aquilo lá também é deles, não é somente um prédio edificado, bonito da época antiga, que foi feito para turistas visitarem, nunca vai trazer esse sentimento de alteridade e de reconhecimento. Então esse é mais um papel que há com os eventos de Geek em casa né, de trazer essas pessoas que não conhecem nada da sua cidade por mais que eu tenha um pouquinho da Cultura Pop Geek, que é uma coisa importada, mas que o museu ainda... você só responde essa coisa mais local da sua história para futuramente essas pessoas passarem, então o bom desses eventos com edições contínuas é isso, é de fidelizar esse público que já vem, mas também de trazer novos para que esses novos também se fidelizem e assim vai. Por isso que eu digo que é um ciclo vicioso do bem, né... uma pessoa vem, puxa e assim vai.

Entrevistadora/ Luana: *E já virou uma tradição também, né? Já tá na oitava edição, se não me engano, sétima ou oitava né?*

Participante 1/ Palacete Provincial: *A oitava foi ano passado, esse ano vai para a nona.*

Entrevistadora/ Luana: *Vai pra nona né? E já virou uma tradição, é bem interessante isso, inclusive esse tema está sendo bastante difícil de pesquisar porque a gente não tem [muitas] fontes para embasar essa pesquisa de eventos Geek que acontecem em museus, isso é uma novidade, realmente está sendo muito inovador aqui porque a maioria dos eventos de fora, eles acontecem em centros de convivência, tipo o Vasco Vasques, que tem aqui, em shoppings, não em museus, é muito raro isso acontecer dentro de um museu, evento Geek, da Cultura Pop.*

Participante 2/ Palacete Provincial: *Eu acho que tem o TCC da Lígia.*

Entrevistadora/ Luana: *Oi?*

Participante 2/ Palacete Provincial: *Tem o TCC da Lígia.*

Entrevistadora/ Luana: *Não, tem o dela daqui, então, mas eu falei que é muito raro, o dela eu até uso como base também para o meu, porque ela fez a pesquisa aqui, mas é muito difícil ter pesquisas sobre pelo Brasil, porque não é uma realidade, entendeu?*

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

Participante 1/ Palacete Provincial: *Ahh, sim.*

Entrevistadora/ Luana: *Então o que vocês estão fazendo aqui, né... como um todo, o museu, o espaço é muito inovador nesse sentido, então assim, parabéns para vocês que estão fazendo essa...essa... trazer esse público jovem, né... que não é algo comum e na questão da acessibilidade também, porque é um evento que costuma ser cobrado e aqui vocês têm essa questão da acessibilidade para um público de todas as classes econômicas.*

Participante 1/ Palacete Provincial: *É, na verdade, assim, o evento ficou assim, ele foi uma ideia daqui, mas acabou virando mais um evento da Casa Geek em parceria com a SEC, né? Não é a gente que meio que fez tudo só foi jogada a ideia e a pessoa que teve a ideia, que era daqui, que foi atrás de uma pessoa que estava mais ligada nessa cultura, que é o Guilherme então acaba que a gente só recebe o evento, mas toda a organização e todas as tratativas burocráticas é feita por a Casa Geek 42.*

Entrevistadora/ Luana: *Sim, sim. Então é isso, se vocês quiserem acrescentar mais alguma coisa...*

Participante 2/ Palacete Provincial: *... acho que respondemos.*

Entrevistadora/ Luana: *Agradeço muito a participação de vocês, obrigada mesmo.*

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

APÊNDICE C – TRANSCRIÇÃO DA ENTREVISTA Nº 3

Entrevistado: Sandro Paulo
Atribuição: Gerente de espetáculos do Teatro Amazonas
Data: 14/02/2025
Local: Via aplicativo de mensagens instantâneas – *Whatsapp*

Entrevistadora/ Luana: *Como surgiu essa parceria com os organizadores dos eventos Geek?*

Sandro Paulo/ Teatro Amazonas: *Esta parceria foi feita pelo Maestro Marcelo, mais informações ele pode informar melhor.*

Entrevistadora/ Luana: *Na percepção de vocês, no que o evento Série Encontro das Águas agregou ao Teatro Amazonas?*

Sandro Paulo/ Teatro Amazonas: *Sim, fez com que diversos tipos de público passassem a vir ao Teatro.*

Entrevistadora/ Luana: *Vocês percebem que durante o acontecimento dos eventos (Geek) no Teatro, o público também se interessa em conhecer as instalações e história do espaço ou eles se direcionam apenas ao evento Geek?*

Sandro Paulo/ Teatro Amazonas: *isso acontece de fato, pois a maioria não conhecia o Teatro.*

Entrevistadora/ Luana: *Vocês percebem se há uma fidelidade por parte dos frequentadores de evento Geek ou costuma diversificar?*

Sandro Paulo/ Teatro Amazonas: *sim, há uma grande procura quando se tem estes eventos no Teatro.*

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

Entrevistadora/ Luana: *Qual o perfil do público que costuma frequentar o Teatro Amazonas? E os eventos Geek realizados no mesmo espaço? Costuma ser o mesmo público?*

Sandro Paulo/ Teatro Amazonas: *o público é bastante diversificado, depende muito da programação do teatro.*

Entrevistadora/ Luana: *Como vocês enxergam a recepção do público a essa atividade voltada para a Cultura Pop sendo realizada pelo Teatro Amazonas comumente visto como um espaço do clássico e erudito? Vcs acham que foi uma recepção positiva?*

Sandro Paulo/ Teatro Amazonas: *o teatro oferece sempre a diversidade de espetáculos, temos dança, teatro, música erudita, música popular, corpos de dança, orquestra de jazz e orquestra de violões. Sempre é positivo ter diferentes tipos de público no Teatro.*

Entrevistadora/ Luana: *Como vocês enxergam o papel do Teatro Amazonas hoje perante a sociedade manauara?*

Sandro Paulo/ Teatro Amazonas: *o teatro Amazonas é bastante procurado e aberto para todos! Por exemplo, 90% dos nossos espetáculos são gratuitos, a visitação por lei é gratuita para amazonenses, os festivais de ópera e jazz são a preços populares!*
Temos programação o ano inteiro e pra todos os gostos.

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

APÊNDICE D – TRANSCRIÇÃO DA ENTREVISTA Nº 4

Entrevistada: Elizabeth Guerra Cantanhede
Atribuição: Diretora do Teatro Amazonas
Data: 14/03/2025
Local: Via aplicativo de mensagens instantâneas – *Whatsapp*

Entrevistadora/ Luana: *Como surgiu essa parceria com os organizadores dos eventos Geek?*

Elizabeth Cantanhede – Teatro Amazonas: *A parceria surgiu a partir do interesse em diversificar a programação do Teatro Amazonas, tornando-o um espaço cada vez mais acessível a diferentes públicos. Os organizadores dos eventos Geek buscaram o Teatro para ampliar a visibilidade e a experiência do evento, aproveitando a grandiosidade do espaço. Além disso, a Secretaria de Cultura e Economia Criativa do Amazonas viu na proposta uma oportunidade de aproximar novos públicos e valorizar a cultura pop dentro de um dos maiores ícones culturais do estado.*

Entrevistadora/ Luana: *Na percepção de vocês, no que o evento Série Encontro das Águas agregou ao Teatro Amazonas?*

Elizabeth Cantanhede – Teatro Amazonas: *O evento trouxe uma nova dinâmica ao Teatro, demonstrando sua versatilidade e capacidade de dialogar com diferentes manifestações culturais. Além de movimentar o espaço com um público diverso, o evento proporcionou novas experiências tanto para os frequentadores do universo Geek quanto para os visitantes habituais do Teatro. Ele também reforçou a ideia de que a cultura pop pode coexistir com a tradição e que eventos inovadores ajudam a fortalecer a imagem do Teatro Amazonas.*

Entrevistadora/ Luana: *Vocês percebem que durante o acontecimento dos eventos (Geek) no Teatro, o público também se interessa em conhecer as instalações e história do espaço ou eles se direcionam apenas ao evento Geek?*

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

Elizabeth Cantanhede – Teatro Amazonas: *Há um pouco dos dois perfis. Muitos visitantes vão exclusivamente para o evento Geek, mas acabam se encantando com a arquitetura e a história do Teatro. Durante esses eventos, é comum percebermos curiosidade por parte do público, principalmente daqueles que nunca haviam entrado no Teatro antes. Alguns aproveitam para fazer visitas guiadas, voltando posteriormente para conhecer melhor o espaço.*

Entrevistadora/ Luana: *Vocês percebem se há uma fidelidade por parte dos frequentadores de evento Geek ou costuma diversificar?*

Elizabeth Cantanhede – Teatro Amazonas: *O público Geek costuma ser bastante fiel e engajado, acompanhando edições anteriores e novas programações semelhantes. No entanto, cada evento atrai também um público novo, especialmente quando há temáticas diferentes dentro do universo Geek, como animes, games, quadrinhos ou ficção científica. Isso faz com que o evento tenha sempre um fluxo misto de frequentadores habituais e novos visitantes.*

Entrevistadora/ Luana: *Qual o perfil do público que costuma frequentar o Teatro Amazonas? E os eventos Geek realizados no mesmo espaço? Costuma ser o mesmo público?*

Elizabeth Cantanhede – Teatro Amazonas: *O público do Teatro Amazonas varia bastante conforme a programação. Espetáculos de ópera, música clássica e teatro costumam atrair um perfil mais acadêmico e apreciador das artes eruditas, enquanto eventos populares e culturais trazem um público mais diversificado, incluindo jovens, famílias e turistas. Nos eventos Geek, há um predomínio de um público jovem e apaixonado por cultura pop, mas também vemos um aumento na presença de famílias e de pessoas que já frequentam o Teatro, mostrando uma interseção interessante entre os públicos.*

Entrevistadora/ Luana: *Como vocês enxergam a recepção do público a essa atividade voltada para a Cultura Pop sendo realizada pelo Teatro Amazonas, comumente visto como um espaço do clássico e erudito? Vocês acham que foi uma recepção positiva?*

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

Elizabeth Cantanhede – Teatro Amazonas: *A recepção tem sido muito positiva. O público compreende que o Teatro Amazonas é um espaço democrático, que pode e deve abraçar diferentes manifestações culturais. A realização de eventos Geek aqui reforça a ideia de que a cultura pop tem seu valor artístico e histórico, e que o Teatro não está restrito apenas ao clássico e erudito. Além disso, há um impacto positivo na imagem do Teatro como um espaço vivo, que acompanha as transformações culturais da sociedade.*

Entrevistadora/ Luana: *Como vocês enxergam o papel do Teatro Amazonas hoje perante a sociedade manauara?*

Elizabeth Cantanhede – Teatro Amazonas: *O Teatro Amazonas continua sendo um dos maiores símbolos culturais e históricos do Amazonas, mas, além de preservar sua tradição, ele tem se reinventado para atender a um público cada vez mais diverso. Seu papel vai além da apresentação de espetáculos clássicos e grandes Festivais como Festival Amazonas de Ópera – ele é um ponto de encontro, um espaço de valorização cultural e uma plataforma para novas expressões artísticas. O Teatro Amazonas representa a identidade cultural da região e segue como um grande elo entre o passado e o presente da cultura manauara*.

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

APÊNDICE E – TRANSCRIÇÃO DA ENTREVISTA Nº 5

Entrevistado: Átila Simonsen
Atribuição: CEO do 1 Minuto Nerd e produtor cultural
Data: 12/12/2024
Local: Prédio do Portal do Holanda

Entrevistadora/Luana: *Bom dia, me chamo Luana Araújo e essa é a entrevista que faz parte da pesquisa Atuação dos espaços museológicos de Manaus como ferramenta de promoção à cultura pop, oriental e geek. Você concorda em participar da pesquisa e permitir que sua voz seja gravada para a posterior transcrição de sua fala na redação da pesquisa?*

Átila Simonsen: *Sim, eu concordo.*

Entrevistadora/Luana: *Posso mencionar seu nome ou de sua empresa durante o pesquisa, ou você prefere que seja anônimo?*

Átila Simonsen: *Pode mencionar meu nome e o nome da minha empresa, sem problema.*

Entrevistadora/Luana: *Tá, então vamos começar com a primeira pergunta que é: Qual foi o seu primeiro contato com a cultura pop? Sem ser como organizador, como Átila.*

Átila Simonsen: *Ih! (Risos)*

Entrevistadora/Luana: *Como pessoa. (Risos)*

Átila Simonsen: *Ah, eu faço cosplay desde criança (risos).*

Entrevistadora/Luana: *É mesmo?*

Átila Simonsen: *É, um dos meus primeiros cosplays foi de Freddy Krueger, pra você ter uma ideia. A Hora do Pesadelo da década de 80. Então, já nasci geek, nerd e desde sempre.*

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

Nossa, quando criança mesmo. Fiz cosplay do Wolverine, que na época falavam que era fantasia, mas eu fiz uma coisa bem mais elaborada. E o Darth Vader, que é inclusive uma marca que todo mundo ainda me associa. Eu estou de Darth Vader, né.

Entrevistadora/Luana: *Ah, então veio lá de trás, né?*

Átila Simonsen: *Vem, vem, bem lá de trás. Virou um hobby, lógico, como muita gente e a coisa foi fluindo esses anos todos.*
O 1 Minuto Nerd, que a gente trabalha agora, ele tem oito anos, fez um ontem inclusive. Mas aí tem toda uma vida por trás até chegar nesse ponto. Ele nasceu, inclusive, como um escape de um relacionamento bem tóxico.

Entrevistadora/Luana: *A gente vai já chegar lá, no 1 Minuto Nerd.*

Átila Simonsen: *Tudo bem. Mas foi isso.*
Desde criança, brincadeiras de fantasia, de cosplay. Não sei se naquela época a gente podia falar cosplay. Fantasia, cosplay, ficção científica, sempre gostei muito e engenharia também. *Não sou engenheiro, mas é desde sempre.*

Entrevistadora/Luana: *Tu é aqui de Manaus mesmo?*

Átila Simonsen: *Sou. Nascido e criado.*

Entrevistadora/Luana: *Ah, então já vem mesmo antes dos eventos começarem até, né?*

Átila Simonsen: *Não sei nem se tinha eventos. Ei, eu sou só bonito, eu tenho 45. (Risos) Quando eu falo da década de 80, é isso mesmo.*

Entrevistadora/Luana: *O evento mais antigo que eu lembro daqui foi de 2009, mais ou menos. Acho que com certeza tinha algum antes disso, né.*

Átila Simonsen: *Não foi bem...mas eu sou da década de 80. Então daí a gente já sabe. Sim.*

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

Continuando, há quanto tempo você está nesse meio como produtor cultural agora?

Átila Simonsen: *Como produtor cultural são 8 anos. A gente começou em dezembro de 2018, no caso. Enfim, [20]16, Átila! (Risos)*
Dezembro de 2016. É porque eu conto pelos anos, eu sou de humanas, gente (risos). E a gente começou oficialmente no dia 11 de dezembro, né...ahn...como...na produção cultural no Instagram, que foi um pouquinho depois que o próprio Instagram disse que ia ter vídeo de 1 minuto.
E aí eu já estava procurando uma plataforma para fazer algumas coisas, brincadeira e tal, umas resenhas, não era nada assim, oh meu Deus. E eu não queria ir para o YouTube, e eu também não queria ir para o Facebook, porque eu não sabia para onde, cara, eu quero um videozinho pequeno, rápido. E a ideia já estava lá, e aí o Instagram veio, e sei lá, duas semanas depois já estava tudo pronto, porque a ideia já estava lá.
Por isso que chama 1 Minuto também. Porque era o tempo do vídeo que o Instagram tinha naquela época.

Entrevistadora/Luana: *Aaahhh...*

Átila Simonsen: *Agora que explodiu...*
Pô, o Facebook não tinha tudo isso também, tinha toda uma história que você precisava pagar. E o Instagram não, o Instagram gratuitamente dava o primeiro 1 minuto, né. E aí eu falei, é isso, 1 Minuto.

Entrevistadora/Luana: *Então tu já começou como produtor já com 1 Minuto Nerd mesmo.*

Átila Simonsen: *Já.*

Entrevistadora/Luana: *Já foi junto, né.*

Átila Simonsen: *É, eu tinha feito outras coisas assim, mas nada que...ahh... Digamos que o marco zero, olha, fundamos, começamos, 11 de dezembro de 2016.*

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

Entrevistadora/Luana: *Entendi, agora faz todo sentido o nome. Eu ficava me perguntando as vezes de onde tinha vindo.*

Átila Simonsen: *Mas é disso, é disso.*

Entrevistadora/Luana: *Como surgiu a ideia de realizar os eventos voltados para a cultura pop? Porque você disse que começou ali pelo Instagram, né. Aí quando foi que saiu ali do virtual para ir para os eventos mesmo, de fato?*

Átila Simonsen: *Olha, unimos o útil ao agradável.*
Independentemente do 1 Minuto Nerd, eu sempre fui nerd. Eu sou nerd desde quando chamava de CDF, né. Já desde aquela época.
Então, é...eu sou jornalista também, e uma das questões foi quando surgiu o Conselho Jedi. Se você prestar atenção, as datas são muito parecidas, né. Veio o Conselho Jedi e um amigo meu, jornalista, veio me procurar, sabendo que eu era nerd, etc, veio me procurar perguntando o que eu achava.
E eu achava maravilhoso e tal, e saí correndo, e eu me escalei, eu me joguei, me convidei, eu falei assim, eu vou entrar no Conselho. E aí a gente começou a perceber que os outros Conselhos Jedi faziam essas reuniões, faziam essas coisas pequenininhas. Então, quando a gente estava no Conselho, [alguém] disse, cara, vamos reunir com o pessoal, etc.
Tá...mas vamos reunir só por quê? Só por reunir? Não, vamos pegar um negócio para os menininhos pintarem, enquanto os pais vão aqui e tal. E assim, nós fizemos o primeiro lá no Amazonas Shopping, né. E foi muito interessante, porque eu falei assim "tá, mas será que vai dar gente?" Porque a gente não conhecia os outros nerds, os outros geeks.
É muito tipo, "eu comecei e tudo era mato", (risos) sabe. E a gente não fazia ideia se ia dar certo ou não. E aí a gente só colocou no Facebook, redes sociais, falou por ali e tal.
E a gente não estava esperando, né. A gente estava esperando, sei lá, "vai vir umas 20 pessoas", ou seja, eu, minha namorada, eu e o meu namorado, eu e o casal ali. Mas não, deu muita gente.
E aí foi quando a gente percebeu, ali foi que eu percebi, "não é que eu esteja sozinho e não é que isso não vai dar certo. É porque ainda não foi feito". Então, a partir daquele evento do Conselho, né...é...houve outros eventos na nossa saudosa [Livraria] Saraiva, né.

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

E a Saraiva também ajudou muito nessa questão. Então, a gente começou a perceber, beleza, a gente precisa de um lugar. Então, prioritariamente, digamos assim, vou botar aqui que o evento do Conselho foi o meu "primeiro evento oficial".

Vou botar aqui entre aspas porque eu já tinha feito outras coisinhas e tal, mas não, mas tá bom. Foi daí. E a gente percebeu que, gente, não é isso. Não é que não tem gente. Não é que não existam fãs. É que a gente não estava unido na coisa.

Entrevistadora/Luana: *Entendi.*

Átila Simonsen: *De não se conhecer.*

Entrevistadora/Luana: *Sim.*
E de onde veio a ideia de sair dessas empresas privadas, tipo o shopping, a Saraiva, como você mencionou, e ir para o museu, para o Palacete, né, que tem o Tupinanquim, né, que você organiza. E aí, como é que foi trazer isso para o museu? De onde veio essa ideia? Você foi convidado? Ou você que teve a ideia? Como é que foi isso?

Átila Simonsen: *Olha, no caso, por exemplo, do Palacete, que é onde a gente fez o Tupinanquim, que talvez a gente faça lá de novo, no caso do Palacete, foi uma ideia da Casa Geek 42. Salvo engano, foi o Guilherme Lestat que, conversando com o Judson, que trabalhava lá no Palacete na época, os dois tiveram a ideia de fazer um evento geek no Palacete para chamar as pessoas para o Palacete, né, para fazer...cara, para trazer pessoas para o museu, né, basicamente. E aí surgiu essa ideia do Universo Geek Museu, lá no Palacete. Eu fui como civil, como eu gosto de falar, na primeira edição, e aí eu fui convidado a fazer a segunda, e fiz as outras, e fiz algumas, né, depois eu viajei, etc. e tal.*
E assim, gente, é uma coisa que funciona, porque, no caso dos museus, como prioritariamente eles estão no centro, né, nós temos uma grande vantagem, ah, pode não, não é, nem sempre, como é o nome, não tem ar-condicionado direito, e se chover, era uma vez, né, os shoppings têm umas comodidades um pouco diferenciadas, mas o centro, por exemplo, ele é centro, e isso é o suficiente para você não ter desculpa para não ir. No mínimo, você pode ir de ônibus, né, então todo mundo sabe onde é. "Ah, não sei onde é o

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

Palacete", cara, mas você conhece os pontos de referência, as ruas entrelaçadas ali, a praça, etc. Então, leva para isso.
E aí vem um ponto social da coisa. Eu amo os museus. Quando eu viajo, eu tenho que ir a um (risos).

Não interessa se eu fui a três vezes lá, porque toda vez tem alguma coisa diferente, uma exposição diferente. Mas isso também é uma questão social, exatamente de você levar outras pessoas aos museus. Porque é aquela história, se você não reconhece o passado, você é condenado a repeti-lo.
A gente fala isso... a gente fala isso sobre o nazismo, mas isso serve pra tudo quanto é coisa. Então, se você não faz... não tem ideia de sua origem, como é que você sabe para onde você vai? Né...e também, é pura história. É história e origem.
É igual ao filme de super-herói. Ah, o cara nasce mal. Não, ele não nasce.
Ele pode até ter um pai ruim, o gênio tá ali e tal, mas ele não nasce mal. Ele se constrói. E todos os fatores envolvidos, e isso vai para os museus.
Os museus, eles são feitos para isso. Então, particularmente, eu amo demais o Palacete. Ele já tornou-se, devido a esse trabalho, da Casa Geek 42.
Tanto é que o Tupi Nankin, ele foi para lá. A minha primeira ideia do Tupi Nankin era que fosse no Palacete. Eu pretendo voltar ao Palacete.
O Palacete, como um museu, ele tem algumas questões, no caso das escadas, ele tem um negocinho de acessibilidade que é completamente natural para um...
Nós conseguimos não apenas unir o útil ao agradável quando a gente faz um evento desses. O útil seria um local de evento, porque, afinal, nós temos outros locais, como shoppings e tudo, e o agradável seria trazer as pessoas para conhecer os museus em si, o que é muito importante. Mas tem toda uma filosofia por trás disso. O museu, prioritariamente, ele guarda coisas antigas, enquanto o mundo geek, prioritariamente, vem para inovar, vem para fazer a disrupção e tudo.
É importante que as pessoas tenham essa visão equilibrada, digamos assim, do mundo. E, ao mesmo tempo, a gente pode trazer as duas coisas, não ao mesmo tempo que isso não existe, mas com uma maior proximidade. Por exemplo, o Tupinanquim, gente eu sempre gostei de livros, eu sou louco por HQ, Graphic Novels, todas essas coisas.
Então, o Tupinanquim é sobre isso, é sobre HQ, é sobre desenhos, é sobre quadrinhos. E isso ele já tá meio ultrapassado, né...as pessoas já não leem tanto, as pessoas já não leem

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

muito. Quando leem, beleza, quadrinhos, ninguém tá reclamando, eu sou louco pelos quadrinhos.

Mas até isso tá se perdendo, a questão do papel, a questão do jogar ali, normalmente você tem um card, tudo bem, um card, você tem um jogo de tabuleiro e ninguém nem fala nem mais de jogo de tabuleiro, sabe? Tá vendo como eu sou velho, só sou bonito (risos). Mas os jogos de tabuleiro, que é board games, e isso é no papel, o virtual tá muito presente. E vai piorar, piorar entre aspas, a tendência é de crescimento.

E aí, quando a gente faz um Tupinanquim da vida, a gente consegue aproximar um pouco mais os períodos, digamos assim. Até porque dentro do Palacete, tem um museu de arqueologia. Então, ali, inclusive, tem gravuras, olha aí... as gravuras são o primeiro desenho que tem na vida, é a primeira história em quadrinhos (risos).

São as gravuras que vão contando algumas coisas e tal, são histórias. Só não tem em quadrinhos, mas são histórias. Então, os museus, os prédios históricos, eles fazem essa... É o papel social, é porque eu não estou sabendo me explicar, mas é um papel social.

Tanto de quem produz cultura no mundo nerd, geek que seja, quanto dos próprios museus. Eles estão ali para contar a história e tudo. As pessoas gostam de ir lá? Cara, é difícil.

O pensamento cultural do brasileiro em si é complicado, mas é preciso ter aqueles espaços. Então, vamos aproveitar um pouco mais os espaços e trazer esse pessoal também. Aí entra o Tupinanquim, aí entra o UGM, aí entra o Conselho Jedi.

Inclusive, a gente fez uma primeira JediCon lá.

Entrevistadora/Luana: *Foi no Palacete?*

Átila Simonsen: *Outro foi no Palacete.*

Entrevistadora/Luana: *Olha que interessante.*

Átila Simonsen: *É. Fiz questão de... Naquela época, eu era presidente. Falei, vou fazer no Palacete. Inclusive, num evento... Só vindo na JediCon mesmo.*

A gente uniu uma outra problemática. Foi quando teve o incêndio do Educandos. Então, nós fizemos, inclusive, como ponto de coleta.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

Percebe como tudo dá um jeito de se convergir? Tanto para o museu quanto para o mundo geek. Eu falo, falo. Ah, não sei o quê. Bicho, tudo é nerd. Tudo é geek. Você não pode dissociar.
Não, não. É assim. Então, larga seu celular. Jogue fora. Porque isso aí, se não for geek, eu não sei o que é. Ah... Sabe? Nós que usamos óculos... Gente, isso é optimetria. Esse negócio aí é de trocentos mil anos atrás.

O nome dele era CDF, agora pode ser geek. Mas seja tudo, em tudo está. E se em tudo está, por que não durante a história? Então, é por isso que nós vamos para os museus e outros prédios históricos.
Deixa aí que eu sei que vai demorar, mas a gente vai fazer alguma coisa no Teatro Amazonas no ano que vem.

Entrevistadora/Luana: *Certo. E aí, tu diz que tu é um frequentador de museus também, né? Que tu admira e tudo mais.*
E tu consegue ver essa diferença de rotatividade de visitantes durante o evento e quando não tá tendo evento geek, por exemplo?

Átila Simonsen: *Ah, é absurdo.*

Entrevistadora/Luana: *É absurdo?*

Átila Simonsen: *É absurdo. É muito absurdo.*
Eu, inclusive, é... Eu gosto muito do Palacete porque eu estudei no [Colégio] Estadual lá na frente. Então, tem essa ligação. Então, eu vou sempre ao Palacete.
Especialmente ao Palacete e... então, eu vou a qualquer hora. Eu vou de manhã, eu vou de tarde.
À noite, não. Mas eu vou de manhã, eu vou à tarde. Tem sempre uma exposição nova e eu também vou em dias de inauguração de exposição, que é quando tem mais gente.
Então, é... Ah, vai inaugurar a exposição. Aí, você leva o bolinho, né? Leva o bolinho, o salgadinho. Aí, tem várias pessoas lá.
A imprensa vai, etc, e tal. Mas no dia seguinte, meu filho, tem mais nada.

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

Entrevistadora/Luana: *Só vê se aqui tá gravando ainda. Ainda tá? Tá. Aqui.*

Átila Simonsen: *Não, claro. Mas no dia seguinte, não... Você não vê muita coisa.*

Entrevistadora/Luana: *Mas então...então, assim, quando tu vai...*

Átila Simonsen: *E aí, nos eventos, a coisa estoura, sim.*

Entrevistadora/Luana: *É isso que eu ia perguntar. Quando tu vai no dia de não evento, por exemplo, tu percebe que o público é diferente do público que vai quando tem evento?*

Átila Simonsen: *Ahh, certeza.*
Primeiro que, é...é... dificilmente você... Você não vê tantos... Hoje, hoje a nomenclatura de jovem é até 24, 25, né? Pois é. A gente não vê esse público. A gente vê já de 28, 30 pra cima. A gente não vê tantos idosos. Isso é um problema. A gente não vê tantos idosos. A gente vê uns gostosinhos, um semi-idoso, que nem eu.
Estou lá esses tempos todos. Mas, assim, eu não lembro de pessoas, assim... É isso. Eu não lembro de pessoas 70+, por exemplo. 60+, não. Acho que até uns 50. Eu já vi...eu mesmo tenho 45.
Mas eu não vejo. E as crianças, eu tenho a impressão de que elas são... Quando é que tu tira ali? Quando tu... Desmotivadas. Eu tenho a impressão que elas são desmotivadas a ir ao museu.

Entrevistadora/Luana: *Muitas vezes vão em passeio escolar também.*

Átila Simonsen: *É, quando vão em passeio da escola, é tipo... Sou obrigada, entendeu? Ok, sou obrigada, vou para o museu. É igual aquela porcaria de coisa assim: "Ah, você está de castigo, vai na biblioteca", gente (risos)...que castigo é esse? O meu pai, inclusive, eu conto isso. Às vezes eu acho que sou nerd, CDF, por quê? Porque eu roubava queijo de madrugada. E aí, um belo dia, meu pai descobriu. Pegou no flagra e eu fiquei de castigo, obviamente. O que fica de castigo? Fiquei sem videogame (risos). Fiquei sem videogame, sem televisão. Sem videogame, televisão e tinha mais um outro eletrônico lá, agora não lembro. Mas eu fiquei basicamente sem videogame. E a TV em si, né? Meu Deus, eu detesto*

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

essa coisa. E aí eu tinha... eu passei duas semanas, foi fogo. E aí eu "o que eu vou fazer da minha vida?" E aí eu vi uma biblioteca. Aí eu comecei a ler desesperadamente. E foi daí que eu comecei a gostar de ler. E foi o melhor castigo do mundo.
Então, toda vez que alguém fala assim "tá de cachimbo, vai para a biblioteca", meu Deus, mais um nerd. Mais um nerd (risos). Mais um...

Entrevistadora/Luana: *Mas às vezes pega raiva, né? Eu sou bibliotecária. Normalmente pega raiva. Porque que eu já tive de criança que chegava lá e...*

Átila Simonsen: *Normalmente pega raiva. É um princípio de pensamento. Gente, eu não sou psicóloga. Minha psicologia é de almanaque, mas o princípio é o mesmo. Porque um museu é um lugar calmo, né? A priori não tem muitas luzes. Você tem que sentar. Você tem que filosofar pela obra. Você tem que ficar ali. A priori é outro local que você tem que ficar calado.Calado já não é legal. As pessoas gostam de se expressar de alguma forma. E normalmente é pela voz.*
E aí quando você vai para a biblioteca é a mesma coisa. Primeira besteira que tem lá. Silêncio na biblioteca, né...então eu tenho a impressão que uma coisa liga a outra, sabe. E é complicado se a gente tirar isso. Tem um...uma...tinha pelo menos uma...um projeto que chamava Lê Pra Mim.
Que passava em várias cidades do Brasil. E aí chegava aqui. Chegou aqui em Manaus e eu fui lá duas vezes.
Dois dias. E aí o projeto é basicamente isso. Pegar uma figura pública, né, relativamente conhecida e tudo. Eu lembro que naquela época um grande diretor da Bemol foi lá, né e aí ele basicamente era isso. Ele ficava lá e pegava um livro para as crianças. E ele ia recitar. Fazia uma espécie de sarau ali e tal. Dentro da biblioteca pública no centro. Gente, isso aconteceu, sei lá, uma vez (risos), né, então essas ações pequenininhas são prec...sim, elas são necessárias.
Mas é necessário também uma continuidade.

Entrevistadora/Luana: *Uma frequência assim né...*

Átila Simonsen: *Frequência e resiliência.*

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

Foi por causa disso e foi assim que o próprio Palacete tornou-se um ícone, digamos assim, da cultura geek. Se vai fazer evento nerd no centro, você vai fazer no Palacete. Ele é o ponto de referência.

Entrevistadora/Luana: *Sim.*

Átila Simonsen: *Aí se você for, sei lá, para um Rio Negro, para um outro palácio, palacete que seja, uma outra coisa, fica um pouco complicado? Fica, mas é perfeitamente possível. O Passo a paço era na frente do Palácio Rio Branco. Que era a coisa das primas lá.*

Entrevistadora/Luana: *É (risos) e aí deixa eu te perguntar. Tu tava lá no início, né como tu já mencionou, quando tudo era mato. Quando tiveram os primeiros eventos da cultura pop ali pelo Palacete, que já foi, tu comentou, do Conselho Jedi, também teve as primeiras edições do UGM, né e até do Tupinanquim. Como tu viu a recepção do público em relação a um museu recebendo um evento de cultura pop? Como foi assim pra ti como organizador?*

Átila Simonsen: *Você sabe que é uma graça? A melhor parte nisso é que assim, o ... faz parte, faz parte da coisa, tá gente? Eles não ligam se é um museu. Eles querem saber do lugar. E aí nesse ponto o produtor vai lá e dá um queixinho, né? Fala assim, "gente, dá pra vocês abrirem os museus" Porque o Palacete fez vários museus. E a gente sabe que tem dia pra isso. Por exemplo, num domingo fica fechado. Então a gente tem essa oportunidade de deixar os museus abertos, e aí as pessoas vão lá e aproveitam o evento e vão conhecer, ver alguma coisa e tal. Mas a priori eles não ligam.*
Eu podia fazer isso, sei lá, no Estadual, podia fazer em shopping também. Ah, vou para o museu porque tem um evento. Não, eu vou para o evento.
Eu vou para o evento. Se ele é num museu, se ele é numa praça, se ele é numa trilha, entendeu? Mas aí cabe a gente pegar e, cara, vamos abrir a porta dos museus? Vamos deixar a pessoa lá que faz o guia?

Entrevistadora/Luana: *Porque assim, também, eu percebo, que eu também sou participante desse meio já, como eu tava conversando antes contigo, desde 2009, já tem um tempinho. E o que eu percebia muito é que antes desses eventos no museu, a maioria dos eventos de cultura pop eram pagos, né? E aí veio os eventos públicos já com essa pegada*

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

de, "ah, não precisa pagar a entrada" e tudo mais. E aí começou a acontecer, posso estar falhando aqui em alguma informação, mas que eu me lembro que começou ali pelos museus no Centro Cultural dos Povos da Amazônia, ali na Bola da Suframa e no Palacete também. E se eu não me engano, teve um no Palácio Rio Negro há muito tempo, mas eu não consigo lembrar o nome. Mas assim, na minha concepção começou ali pelos museus, né? Esses eventos de entrada gratuita, né?

Átila Simonsen: *Sim.*

Entrevistadora/Luana: *E aí é nesse sentido também que eu te pergunto como tu percebeu essa recepção do público de ter um evento de entrada gratuita, mas acessível e tudo mais, já que quase todos os outros eventos cobravam entrada, né?*

Átila Simonsen: *Pois é. A gente... Isso é uma... Aí a gente já vai pra um outro meio. Aí nós estamos falando uma questão econômica.*

Entrevistadora/Luana: *Sim.*

Átila Simonsen: *Porque o acesso à cultura... Gente, é claro que você pode cobrar ingresso, você deve cobrar ingresso, existe toda uma coisa. Gente, se você tivesse ideia de quanto o produtor cultural ganha, você não faria isso, né? E é muito trabalho pra pouco dinheiro, é. É muito gratificante, é, mas é muito pouco dinheiro.*
E aí a gente dá uma olhada também nos próprios visitantes, né? Porque, cara, uma coisa... Quando você paga pelo evento, primeiro existe uma vaga limitada, né? Ah, você vai no Teatro Amazonas, por exemplo, não tem muito jeito. Ah, cabem 60 pessoas. Cabem 60 pessoas.
Eu ponho o preço que eu quiser, cabem 60 pessoas. Se quer que você vai ou não vai, mas isso é... 60 pessoas. Enquanto um evento gratuito... Cara, a pessoa tá passando ali do lado, "Ah, custa nada." Literalmente eles falam: "Não custa nada, vou entrar", né. E nisso de não custa nada, todo mundo vai. É claro, "ah, eu não entendo nada de geek, nada de nerd". Cara, não, mas a pessoa está passando por ali.
"Ah, eu gosto desse negócio". "Ah, você viu o negócio do Home de Ferro? Ahh vou lá".

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

E aí tem os outros atrativos, como a gente fala, por exemplo, o Tupinanquim, tudo bem que ele era de quadrinho, mas a gente também fez a oficina de roteiro, que tá interligado. As oficinas de roteiro em Tupi. Foi uma desgraça, porque a gente tava esperando tipo 20 pessoas, foram 60.

A gente teve que fazer uma outra turma, porque não cabia (risos). Porque não cabia, simplesmente não couberam as pessoas. "Ah, não, vai dar uns 30 no máximo". 20 ia ser lindo, 30 no máximo e deu 60. Vai ser uma correria, porque a gente mudou um lugar do outro e tudo. E isso faz muito sentido.

Mesmo que a entrada seja 10 reais. Tem gente que não tem 10 reais. Ou se tem, pega um ônibus para ir e para voltar.

Entrevistadora/Luana: *Faz muita diferença.*

Átila Simonsen: *Sim, eu quando morei fora, os eventos pagos são tipo 25, 50 reais. Gente, se eu tiver 50 reais para pagar esse negócio, eu não tenho como comer. Ou então eu vou lá e vou beber uma água, entendeu? Ou seja, a cultura ela tem que ser acessível. Claro, de novo. Claro, de novo, gente. Precisa, pode, deve. O capitalismo, etc. e tal, você deve, pode, deve cobrar. Mas essa conta pode sair de um outro bolso. Não exatamente da pessoa que vai. E a partir dali a gente, eu pelo menos tenho total consciência que eu formei muita gente ali. Não só no Tupinanquim, mas nos outros eventos mesmo. Porque, por exemplo, eu colocava muito, é... astronomia. Então, eu vi ontem, ontem, ontem? Nessa semana, uma menina do mais profundo nada, falou assim: "Oi tio, lembra de mim?" Eu falei, "pô, desculpa". Gente, eu não lembro. "Pô, tio lembra de mim?" Eu disse, "poxa, desculpa". Ela disse "não, não precisa não. Você fez um evento lá no centro". Nem lembro se era no Palacete. "...lá no centro. E você levou o pessoal de Química e o pessoal de Física". Isso aí foi o Dia do Orgulho Nerd que eu fiz também. O Tupinanquim não foi o primeiro. O Dia do Orgulho Nerd já tinha sido feito, só que foi antes da pandemia. E aí, ela disse que ela gostou tanto que ela fez Química (risos).*

Entrevistadora/Luana: *Olha só.*

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

Átila Simonsen: *Então, ela disse, "olha, inclusive, tô fazendo Química. Passei esse ano e tô lá." Então, assim, são coisas pequenininhas, são coisas pequenininhas. Mas a gente tem por aí, a gente consegue.*

Entrevistadora/Luana: *Sim.*

Átila Simonsen: *Mas tudo isso vem da onde? Do fato de que é gratuito. Certo? Nada contra quem paga, quem cobra, nada. Mas o fato de ser gratuito, você leva um monte de gente que provavelmente não iria pra esse lugar.*
Até porque o mundo geek, ele é caro.

Entrevistadora/Luana: *Sim.*

Átila Simonsen: *Né? Ele já é caro. Então, eles já veem a gente como é elitizado.*
É a mesma história do livro. Ah, meu Deus, o livro é caro. Tá pior, ali que tá caro.

Entrevistadora/Luana: *Pior que tá (risos) ... Pior é que tá.*

Átila Simonsen: *E aí não tem mais uma questão de cultura.*

Entrevistadora/Luana: *Sim, sim, sim.*

Átila Simonsen: *Porque, inclusive, com essa pesquisa, mostrou-se que até o pessoal que tem dinheiro não tá comprando livro. Então, não lê, na verdade. Então, não é só falta de dinheiro.*
É falta de vontade de ler, etc. e tal.

Entrevistadora/Luana: *Incentivo também.*

Átila Simonsen: *Incentivo. Mas aí, se você leva pro museu e aquilo é gratuito, a pessoa que tá lá, ela vai entrar nos outros museus e vai querer olhar. Nem que seja, gente, pelo amor de Deus, nem que seja passar 10 segundos, olhou o quadro e foi embora. Isso faz uma diferença danada na nossa vida.*

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

Entrevistadora/Luana: *Sim, sim, com certeza. Ah, deixa eu ver aqui...*

Átila Simonsen: *Eu falo demais, gente.*

Entrevistadora/Luana: *Não, pode falar. Pode falar que tem coisa aí que com certeza a gente vai conseguir usar. Sim, e na tua percepção como organizador, qual a atração principal dos eventos? Aquela que o público mais interage. Tu acha, assim, que pode ser o K-pop, o cosplay, Just Dance, Swordplay?*

Átila Simonsen: *Não, calma.*
A atração de público, cosplay e K-pop, apresentações. Mas interação, não.

Entrevistadora/Luana: *Interação, não?*

Átila Simonsen: *Não. Porque tanto com cosplay quanto com K-pop, você tá ali sentadinho. Você não interage. Interação é board game.*

Entrevistadora/Luana: *Sim.*

Átila Simonsen: *É card game.*

Entrevistadora/Luana: *Sim.*

Átila Simonsen: *É Free Fire. São os campeonatos ali. Interação é uma...interação... interação é quando a gente... Tem bate-papo. Ou roda de conversa.*
A atração de público é uma coisa...

Entrevistadora/Luana: *A que tu acha assim, que mais movimenta assim... que mais movimenta o público, que eles ficam esperando por aquela atração, que normalmente é o dia, o horário que mais...*

Átila Simonsen: *É o cosplay e o K-pop, tudo bem. Isso é atração de público.*

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

Entrevistadora/Luana *Sim.*

Átila Simonsen: *Mas não é interação.*

Entrevistadora/Luana *Não é interação. Sim.*
E assim, qual seria o apoio principal pra esses eventos acontecerem?

Átila Simonsen: *É dinheiro.*

Entrevistadora/Luana: *(Risos) Mas você sente assim que vocês têm um apoio da Secretaria de Cultura, vocês têm um apoio grande assim da Prefeitura, do governo? Ou é mais vocês por vocês mesmos?*

Átila Simonsen: *Não, não...*

Entrevistadora/Luana: *Como é que vocês sentem em relação a isso?*

Átila Simonsen: *Não. Não é tão difícil a gente ter esses espaços, só que a Secretaria de Cultura do Estado agora basicamente cobra, indiretamente certo, pra se utilizar os espaços. O que já é um problema desgraçado, porque se for pra isso, eu vou pro shopping.*
Você entende? Por quê? Porque o shopping é o que a gente tava falando. Ele tem ar-condicionado, ele tem estacionamento, choveu não tem problema, eu tô dentro do shopping, filha. Qualquer coisa eu como um negócio por ali, fico ali no enrolado.
Se chove num palacete, se chove e o evento é no palacete, as pessoas não vão. Eu não tenho nem um lugarzinho pra chegar até lá, quando chegar até lá já vou estar todo encharcado. Não tem onde me enxugar e nem nada. Se o meu evento não tiver praça de alimentação, que normalmente não tem, também não vai ter o que comer, e aí?

Entrevistadora/Luana *Sim.*

Átila Simonsen: *Sabe, não, não tem muito pra onde fugir.*

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

Entrevistadora/Luana: *Então vai muito da força de vontade também, né? De vocês como organizadores para realizar os eventos.*

Átila Simonsen: *Olha, tem, tem força de vontade, mas também tem muito, gente...o mundo do entretenimento, é...é muito dinheiro. Só que aqui em Manaus, no Amazonas, eles não sabem aproveitar isso. E ai, o que acontece? É... a gente como, começou por baixo, começou pequeno, começou por amor, o valor...de...pago, né, é...eu sou produtor cultural, gente. Eu sou um produtor cultural, que desculpa, eu sou caro. Eu sou caro! Mas eu tenho um motivo pra ser caro (risos). Tenho um monte de motivos pra ser caro, né. Então, é... mas eu sou caro a partir de onde? Porque supondo "ahh, eu vou cobrar 5 mil pra fazer esse evento". É caro pra quem? Aqui em Manaus é caro, né. Mas lá em Campinas vão ficar achando que eu não presto pra nada, porque é muito barato (risos), me entende?*

Entrevistadora/Luana: *Aham.*

Átila Simonsen: *Isso pra lá é relativo, mas por que? Porque aqui além da gente ter aquela bendita síndrome de vira-lata, as empresas, indústria etc., eles foram acostumados a pagar mal. E aí a gente, se a gente vive disso, cara, é (inaudível) que a gente... que não tem dinheiro. É assim, quando a gente fala assim... é dinheiro, gente, é dinheiro. A Secretaria, os órgãos públicos, etc., eles auxiliam sim porque a gente, a gente pode fazer no meio da rua? A gente até pode. Mas aí a gente tem umas outras questões burocráticas que são naturais num evento. Ahh vou fazer uma praça de alimentação. Cara, tudo bem. Tu tem que ver a fiação, tu tem que ver a questão biológica, dali do coisa, dos alimentos, aonde é que 'cê vai jogar. Blá blá blá. Cê vai ter isso em eventos. Se você tiver praça de alimentação você vai ter isso, se é na rua, a problemática é uma, se for num shopping, num shopping nunca vai ser, mas se for num outro negócio assim fechado, a problemática é outra. Isso tem que ser visto, né. Então, o museu, eu amo o Palacete, mas convenhamos, tem escadas. Como é que eu vou acessar lá? Ahh tem um elevador. Cara, o elevador nunca funciona.*

Entrevistadora/Luana: *(Risos) Pior, né.*

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

Átila Simonsen: *Da cultura como um todo, da Cultura Geek é pior, porque eles nem acham que é cultura, eles acham que é uma bobagem, que é um negócio assim, que é um povo que nunca cresceu e enfim, complicado.*

Entrevistadora/Luana: *E aí, já são as duas últimas perguntas. É... como costuma ser o público do pessoal que participa dos eventos, que aí tu comentou do pessoal que participa, que vai nos museus né, que visitam os museus. E dos que frequentam o evento em si? É um público mais jovem, como é que é?*

Átila Simonsen: *Olha, é... a depender da temática, é um público normalmente de 12 à 30 anos, né. É... a depender da temática, ahn... por exemplo, o pessoal do... do... da Celeste ta aí, inclusive, o pessoal do K-pop, dos Doramas, por exemplo, do Dorama, é uma coisa que não tem idade. Então, ahn... as crianças, a gente vê gente de 8 anos vindo conversar comigo, "eu não sei nem do que tu tá falando", sabe? (Risos). E aí vai embora com as senhorinhas e tudo, né? É... então depende muito. Depende muito da temática do evento. É, por exemplo, cê vai no CUCA, o único velho lá é eu (risos). É, assim... mas, é... uma coisa, um fenômeno que a gente também vê é exatamente de que, é... nós estamos envelhecendo, mas nós continuamos nerds, continuamos Geek agora, mas nós temos mais dinheiro. E por isso que tá um monte de coisa nostálgica de... gente vai sair um Lilo e Stitch de novo, ninguém aguenta mais Sonic, mas tá aí. Sonic né, tá aí... tá tudo... Mario, que a cada 3 anos tem um... tem um... tem, tem... coisa de Mario. Filme de Mario. Tem, é... jogo de Mario. Aí você vai sentar, quem é que tá lá, é o pai, é o filho, a mãe e filho, por que? Eu joguei Mario, minha filha não gosta muito de videogame, mas aí, mas eu tentei (risos), né. Mas o meu irmão faz isso com o sobrinho dele.*

Entrevistadora/Luana: *Aí sai o live action né? Anos 80, anime Yu Yu Hakusho e agora live action.*

Átila Simonsen: *Mas é claro. Mas é claro que eu vou gastar dinheiro com isso.*

Entrevistadora/Luana: *Sim.*

Átila Simonsen: *Mas é lógico que eu vou gastar, gente o Batman fez 85 anos.*

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

Entrevistadora/Luana: *Caramba.*

Átila Simonsen: *Tem dinheiro pra gastar com isso.*

Entrevistadora/Luana: *E... como tu vê hoje o cenário da Cultura Pop em Manaus? Assim, além de museu, de shopping, de qualquer evento, o cenário da Cultura Pop mesmo em Manaus como um todo?*

Átila Simonsen: *Finalmente nós estamos nos profissionalizando e, autocrítica (risos), é... e, e autocrítica, porque assim, a gente, se o 1 Minuto Nerd tem 8 anos, eu lembro que, era muito mais nerd, na época, a gente ainda conseguia fazer uma questão de leitura, tinha a Livraria Leitura, que tinha acabado de começar e a Saraiva tava lá, né e a gente tinha essa questão da leitura e acompanhamos o tempo. A leitura foi diminuindo né, a cultura de ler foi diminuindo, com o passar do tempo, o que é uma tendência natural, não digo que é boa, né. Mas aí, é... agora a gente foi saindo de casa, né. O... não só na internet, a gente tem esses eventos presenciais, a gente vai, começa a ir pra esses eventos presenciais, aí a gente começa a conhecer as pessoas, eu nem lembro mais como é que eu conheci vocês, porque parece uma coisa que tem tanto a vida inteira né, que a gente deixa estar ali imerso num ambiente que eu estive imerso a vida inteira e que vocês tiveram imersas a vida inteira, então a gente só foi falar "oi" e aí todo mundo sabia do que todo mundo tava falando (risos). E então, é... nós estamos nos profissionalizando, né e é muito autocrítica mesmo, porque tem, eu conheço apresentador, gente, e apresentador que tá há anos fazendo, apresentando e não tem CNPJ, né, sabe? O 1 Minuto Nerd mesmo só tem 4 anos que tem CNPJ e 4 anos que ele é MEI, e as vezes eu ainda esqueço de pagar imposto e aí (risos), é... todo mundo, todo mundo, é... assim, todo mundo está no... no... processo de aprendizado, a gente tá no processo de profissionalismo, a gente não... esses fazedores culturais que eu conheço, que... é, a maioria eu conheço, de produção geek, é... agora que tá se profissionalizando, né? E aí, é... eu que tô mais tempo nisso, que já passei dos 30, vamos dizer assim, não sei, a minha questão de empreendedorismo é de um jeito e dessa galera nova, é um pouco mais ousada, né? Isso é coisa de geração, é coisas mais ousadas, geração, então eles já estão se profissionalizando e empurrando com a barriga o velho, grisalho, que tá, que já deveria ter feito isso faz tempo. Então assim, não é ruim. Estamos nos... estamos nos profissionalizando*

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

e sendo né, e passando isso pros outros. Eu sempre falo, vou conversar com a Celeste, a Celeste é a minha filhotinha, que ela chegou comigo e tá, um belo dia eu sentei com ela e falei assim, "olha, assim, assim, assim, assim, assim, assim ó", ela pegou tudo e fez, e ta aí. E ela tem um evento nesse final de semana.

Entrevistadora/Luana: *Então é isso Átila, muito obrigada por sua participação na entrevista.*

Átila Simonsen: *Obrigado, pessoal. Fica a vontade, qualquer coisa me liga.*

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

APÊNDICE F – TRANSCRIÇÃO DA ENTREVISTA Nº 6

Entrevistado: Igor Falcão
Atribuição: Co-criador da Empire Dioramas e produtor cultural
Data: 11/12/2024
Local: Parque dos Bilhares

Entrevistadora/ Luana: *Boa noite, Igor. Você está sendo convidado a participar do projeto de pesquisa Atuação dos Espaços Museológicos de Manaus como Ferramenta de Promoção à Cultura Pop Oriental e Geek, cujo pesquisador responsável sou eu, Luana da Silva Araújo. E eu gostaria de saber se é de livre e espontânea vontade que você aceita participar dessa pesquisa.*

Igor Falcão*: Sim, sim, aceito.*

Entrevistadora/ Luana: *Ok. A gente vai começar com algumas perguntas e a gente vai seguindo conforme for necessário.*

Igor Falcão*: Entendido.*

Entrevistadora/ Luana: *Vamos lá. Qual é a empresa que você representa no momento?*

Igor Falcão*: Empire Dioramas.*

Entrevistadora/ Luana: *Ok. E há quanto tempo você... Há quanto tempo existe a Empire Dioramas, mais ou menos?*

Igor Falcão*: Ela existe já faz seis anos.*

Entrevistadora/ Luana: *Tá. E há quanto tempo ela trabalha com esse meio de produção cultural? Com cosplays, com eventos?*

Igor Falcão*: Acredito que foi a partir do ano de 2021.*

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

Entrevistadora/ Luana: *Certo, 2021. Então, você está nesse tempo como produtor cultural desde a Empire ou você já estava um pouco antes?*

Igor Falcão: *Não, começou com a Empire. Antes disso, eu só tinha como intuito fazer e construir maquetes.*

Entrevistadora/ Luana: *Então, você participa desse meio somente como produtor? Ou você também participa como visitante dos eventos, como entusiasta, cosplayer? Como é que é?*

Igor Falcão: *Sim, eu participo como entusiasta, como cosplayer mesmo, como público comum.*

Entrevistadora/ Luana: *E você participa... Você faz essa participação em eventos desde que surgiu a Empire, então? Como cosplayer.*

Igor Falcão: *Sim, sim, a participação desde quando surgiu a Empire.*

Entrevistadora/ Luana: *Tá, foi junto com a Empire. E eu gostaria de saber como surgiu a ideia de realizar eventos voltados para a Cultura Pop? Como é que foi para a Empire entrar nesse meio né, de eventos.*

Igor Falcão*: Olha, acredito que foi... Deixa eu pensar. É... com a franquia Star Wars. É uma franquia muito rentável, ela nunca saiu de moda, já tem 47 anos de existência. E desde então, eu percebi que o público gosta do que eu tenho.*
Afinal de contas, a minha coleção, minha e do meu pai, que é uma empresa de família, temos a coleção de Star Wars como o nosso grande prestígio e joia da Empire Dioramas. E ela atrai muito público. A gente sempre a fazia para amigos dentro de casa. Depois de tempo, a gente começou a pensar em fazer para expor para fora e para público comum. E nisso trazer as fantasias e cosplayers, que eu já tinha essa paixão desde criança. Então, começamos a pensar em levar isso para os eventos.
Conheci alguns organizadores de eventos, eles me deram as oportunidades iniciais para começar a ter uma mesa para expor, para mostrar os cosplays. E isso foi criando forma, foi

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

criando cada vez mais... Chamando cada vez mais o público. E foi durante a época do Muy Gringo, o restaurante de hambúrgueres Steak House aqui em Manaus, foi quando eles nos chamaram para fazer o cardápio com a temática de Star Wars e trazer personagens vivos.

Foi então, a partir desse momento, que eu, afiliado a uma empresa de teatro, eles quiseram estudar Star Wars comigo. Trabalhei com eles nesse período. Logo depois, quando passou a época do Star Wars, eu comecei a seguir sozinho, me desvinculei deles.
Eles continuaram a seguir seu caminho sozinho, eu segui o meu. Continuei trazendo a ideia para o Muy Gringo com outras temáticas, como a franquia Stranger Things. E depois Marvel, Liga da Justiça, DC Comics.
E foi do Muy Gringo para frente que eu comecei a ficar mais famoso quanto aos cosplays e dioramas. Percebi que os dioramas e cosplays têm que trabalhar juntos. É o foco da Empire.

Entrevistadora/ Luana: *Então, basicamente, vocês chamaram a atenção, e não vocês foram atrás. Foi mais uma coisa que chegaram até vocês por conta do trabalho de vocês que estava sendo divulgado por aí, né?*

Igor Falcão*: Exatamente, foi divulgação.*

Entrevistadora/ Luana: *E aí, eu fiquei sabendo que teve a questão de vocês trabalharem no Teatro Amazonas, levando os cosplays para o evento Encontro das Águas, que é uma orquestra que eles fazem temática. E aí, eu queria saber como é que foi isso. E de onde veio essa ideia de realizar o evento lá, se você foi convidado, se você foi atrás. Como é que foi isso?*

Igor Falcão*: Olha, eu fui convidado para participar lá. Foi um organizador de eventos de Manaus quem entrou em contato com o maestro, quem estava interessado nos cosplays. E ele me convidou para participar. Só que aí ele falou que eu tenho as maquetes, eu tenho os cosplays, ele só queria cosplay. Eu falei, mas eu tenho a maquete, eu tenho o cenário, eu tenho muitos itens Star Wars que eu podia agregar. Então, eu entrei em contato com o maestro, ele deixou comigo um valor e eu levei para lá.*

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

Entrevistadora/ Luana: *E quando foi a primeira vez que você trabalhou no Teatro Amazonas com os cosplays e dioramas?*

Igor Falcão*: A primeira vez foi nessa edição passada da Encontro das Águas com cosplays e dioramas. Mas antes disso, eu ia por vontade própria de cosplay apenas para assistir os espetáculos. Desde 2015, 2016, quando eles realizavam essa atividade no Teatro Amazonas.*

Entrevistadora/ Luana: *Então, já faz um tempinho que você está envolvido com isso. E como você vê que foi a recepção do público em relação a isso? Na sua percepção enquanto organizador, como foi a percepção do público de ter um evento voltado para a cultura pop dentro do maior evento, dentro do maior teatro do Amazonas? Como é que você vê isso?*

Igor Falcão*: Olha, a percepção do público foi muito positiva. Eles gostaram muito. Percebi que nós somamos muito com os cosplays que nós tínhamos na Empire e as maquetes e os cenários. Eles somaram muito. As pessoas pararam para tirar foto antes de subir para assistir o espetáculo e depois. Quando foi logo depois, realmente o público ficou muito feliz em nos ver. Eles gostaram muito de todas as faixas etárias. Eu pude perceber.*

Entrevistadora/ Luana: *Então foi casa cheia na época que teve o evento?*

Igor Falcão*: Sim, foi casa cheia.*

Entrevistadora/ Luana: *E foi cobrada entrada, você sabe dizer?*

Igor Falcão*: Foi, foi cobrada entrada.*

Entrevistadora/ Luana: *Mas um valor acessível ou muito...*

Igor Falcão*: Foi um valor justo, vou dizer. Acessível e justo.*

Entrevistadora/ Luana: *Acessível e justo, né?*

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

E aí eu queria saber de ti, na tua percepção enquanto organizador, qual é a atração principal dos eventos? Aquela que o público mais interage. Se tu acha que é o K-pop, o cosplay, a parte dos dioramas, ou quando vem dublador de fora, quando vem atração.
Qual é a parte que mais movimenta, assim, nos eventos?

***Igor Falcão**: Cada atração tem o seu prestígio. Eu acredito que um não ofusca o outro, mas como são atividades diferentes, exposição de maquetes, entrevista com dubladores, apresentações de K-pop e cosplays que andam pelo evento, cada um tem a sua forma de chamar a atenção. Juntos eles fazem o evento ser o que ele é. Contudo, eu percebo que é uma grande aglomeração, realmente reúne quase todo o espetáculo quando vai pro palco.*
E geralmente são os dubladores, são apresentações de cosplays e apresentações de K-pop. Na seguinte ordem, cosplay, K-pop e dubladores.

***Entrevistadora/ Luana:** Entendi.*
Qual o apoio principal pra esses eventos acontecerem? No caso do teatro, né? Vamos focar no que aconteceu no teatro. Você acha que o maior apoio é da Secretaria de Cultura ou são organizações particulares, como você mencionou que te chamaram, como a tua empresa, entendeu? Como é que é isso? Vocês se organizam entre si pra fazer esses eventos acontecerem ou vocês têm um incentivo ali do governo? Como é que funciona isso?

***Igor Falcão**: Dessa vez que eu participei do Teatro Amazonas, eu não vi diretamente o incentivo da Secretaria de Cultura, do governo. Embora no final do espetáculo o maestro agradeceu, agradeceu a casa, agradeceu aos organizadores, a coordenação do Teatro Amazonas, à sua orquestra, ao público.*
E eu pude perceber que realmente houve um investimento, uma... é, como é que eu posso dizer... mão da Secretaria nisso daí, mas principalmente só pra fazer acontecer. Já a empresa que me convidou, convidou a Empire Dioramas, convidou os cosplays, foi para acrescentar e abrilhantar mais esse espetáculo.

***Entrevistadora/ Luana:** Mas você vê que hoje, você enxerga que hoje a Secretaria de Cultura está mais aberta para esse segmento da cultura pop ou você sente que ainda tem uma certa resistência nesses espaços públicos?*

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

***Igor Falcão**: Para o k-pop eu vejo com uma frequência maior do que havia antes.*
Antes era muito mais escasso, hoje em dia tem, mas não tanto quanto em outros estados, quando nós vemos em redes sociais ou em televisão. Acho que ainda tem muito para melhorar e ampliar, dar chance para o pessoal do k-pop crescer mais voltado para esses eventos.

***Entrevistadora/ Luana:** Entendi. Como costuma ser o perfil do público que participa dos eventos? Como é que você vê esse perfil? Geralmente são crianças, pessoas mais velhas, famílias, amigos, como é que é?*

***Igor Falcão**: Um pouco de cada, mas em sua grande maioria, para os eventos que eu tenho participado, geralmente é realmente grupo de amigos, faixa etária entre 12 aos seus 18 anos.*
Logo em seguida, o outro grupo que eu diria que é de grande proporção seria a família, família com pai, mãe, crianças. Não vejo muitos idosos nesses eventos, são muito raras as vezes que eu vejo interagindo e indo para esses eventos, até porque é voltado muito mais para o público juvenil. Então, raras as vezes a gente pode ver pessoas acima dos 60 anos participando.

***Entrevistadora/ Luana:** Certo. Eu vou fazer uma perguntinha aqui que não está no roteiro, mas eu acho importante perguntar. Você é uma pessoa que frequenta o teatro, a orquestra, esse tipo de evento? Que não seja propriamente de cultura pop?*

***Igor Falcão**: Costumava frequentar, eu tinha um parente que me levava, minha avó era muito entusiasta da música clássica, ela que me fez gostar muito de orquestras. Hoje eu gosto muito de trilhas sonoras por causa dela.*
Ela me fazia assistir os espetáculos de óperas mesmo e apresentações teatrais bem trabalhadas com atores de fora, atores europeus. Hoje em dia eu já não frequento tanto, visto que acho que, em parte, que eu sinto uma certa saudade de quem me levava, que não está mais comigo. Mas antigamente eu costumava frequentar muito.
Hoje em dia eu já não frequento tanto quando não é voltado para a cultura pop.

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

Entrevistadora/ Luana: *E o que você consegue lembrar dessa época, comparado com hoje, com os eventos da cultura pop? Você consegue ver que tem uma distinção de público? Por exemplo, nesses eventos de orquestra, talvez tivessem mais pessoas de certa faixa etária que não têm de cultura pop, ou vice-versa. Você acha que os eventos da cultura pop trazem um público diferente para dentro do teatro, por exemplo?*

Igor Falcão*: Com certeza trazem.*
Porque o teatro realiza espetáculos culturais muito tradicionais. São espetáculos de dança, espetáculos de concertos, óperas. Então isso geralmente não atrai tanto do público infanto-juvenil.
A não ser que fosse, claro, voltado específico, exclusivamente para o público juvenil. Mas esses eventos culturais da cultura pop têm atraído cada vez mais jovens para os espaços públicos e patrimônio público, como o Teatro Amazonas e o Universo Geek Museu, que é o que eu posso citar. Ele tem trazido muitos jovens para ver as obras de arte e as exposições de artefatos históricos.
Tem atraído mais gente para querer conhecer um pouco mais da cultura do Estado.

Entrevistadora/ Luana: *Então você acha que isso seria um impacto positivo ou você acha que continua assim?*

Igor Falcão*: É um impacto muito positivo, porque eu realmente vejo jovens querendo participar cada vez mais. Eles estão sendo atraídos com a cultura pop, mas além da cultura pop, eles estão querendo ver cada vez mais do patrimônio público.*

Entrevistadora/ Luana: *Certo. A última pergunta tem um pouco a ver com isso que a gente estava falando, já falou um pouco sobre isso, que é como você vê hoje o cenário da cultura pop em Manaus como um todo?*

Igor Falcão*: Está ficando cada vez mais forte. Tem muito mais força. Em 2019 eu não via tanto. Em 2019 e 2018 eram eventos muito exclusivos, em praças de alimentações de shopping. Hoje em dia eu percebo que toma proporções muito grandes, tem atraído cada vez mais público, tem atraído atrações de fora, jurados para competições de fora, dubladores, bandas.*

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

Então eu percebo que está tomando cada vez mais forma. Cada vez mais as pessoas estão interagindo em querer participar e querer se entreter nesses eventos que estão acontecendo na cultura pop.

Entrevistadora/ Luana: *Que seria, no caso, pós-pandemia, né?*

Igor Falcão*: Isso, é o pós-pandemia, que seria de 2022 para frente. As pessoas têm se interessado cada vez mais em ir nesses eventos.*

Entrevistadora/ Luana: *Entendi. Então é isso, Igor. Eu agradeço bastante a sua participação aqui. E muito obrigada, viu?*

Igor Falcão*: Por nada. Eu que agradeço.*

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

APÊNDICE G – TRANSCRIÇÃO DA ENTREVISTA Nº 7

Entrevistada: Lígia Cruz
Atribuição: Membro da Casa Geek 42 e produtora cultural
Data: 20/12/2024
Local: Palacete Provincial

Entrevistadora/ Luana: *Boa tarde, me chamo Luana Araújo e essa é a entrevista que faz parte da pesquisa "Atuação dos Espaços Museológicos de Manaus como ferramenta de promoção à cultura Pop Oriental e Geek". Você concorda participar da pesquisa e permitir que sua voz seja gravada para a posterior transcrição de sua fala na redação da pesquisa?*

Lígia Cruz/ Casa Geek 42: Concordo.

Entrevistadora/ Luana: *Posso mencionar seu nome ou de sua empresa durante a pesquisa ou você prefere que seja anônimo?*

Lígia Cruz/ Casa Geek 42: *Pode mencionar.*

Entrevistadora/ Luana: *Tá. Bom, primeiro eu gostaria que você falasse um pouco de você como Lígia antes de começar a atuar como produtora cultural. Como foi para você chegar até a organização de eventos, se já tinha familiaridade ou se entrou com uma visão puramente profissional?*

Lígia Cruz/ Casa Geek 42: *Bom, primeiro eu entrei com uma visão só de visitante mesmo, de consumidora. Depois, quando eu entrei na universidade, que eu comecei a fazer pesquisa sobre a temática, aí foi que eu comecei a olhar alguns pontos que eu achava que deveriam ser notados e comecei a escrever. Foi quando eu decidi escrever sobre um evento específico aqui e a partir dele foi que eu entrei na área de produção.*

Entrevistadora/ Luana: *Mas tu já participava desse meio Geek, já ia para os eventos?*

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

Lígia Cruz/ Casa Geek 42: *Já, já. Eu já visitava a Comic Con desde 2016, aí desde lá eu já vinha em eventos pequenos e até o UGM eu participei da primeira edição. Eu acompanhei ele desde o início.*

Entrevistadora/ Luana: *Desde o início, né?*
Lígia Cruz/ Casa Geek 42: *Foi, desde 2018.*

Entrevistadora/ Luana: *Ele tá atualmente na oitava edição, né?*

Lígia Cruz/ Casa Geek 42: *Nona edição.*

Entrevistadora/ Luana: *Na nona. Esse evento que vai ter agora, ele é então uma edição do UGM, ou não?*

Lígia Cruz/ Casa Geek 42: *Não. Não. É uma edição fora a parte que surgiu. Aliás, a nona edição vai ser em maio, é porque eu tô escrevendo projeto e tô doida (risos).*

Entrevistadora/ Luana: *Sim, tudo bem. E como surgiu a ideia de realizar os eventos voltados para a Cultura Pop? Quando tu entrou assim na Casa Geek ela já realizava os eventos?*

Lígia Cruz/ Casa Geek 42: *Já, já. Só que ela realizava de um modo geral. Aí quando eu entrei, como eu já tinha o conhecimento específico em algumas áreas de organização, eu só fiz me unir ao Guilherme. Então, como ele já tinha as pessoas que ele conhecia e tal, eu já conhecia a parte técnica, a gente só fez unir uma coisa a outra, que foi quando o UGM começou a crescer mais.*

Entrevistadora/ Luana: *Ah, entendi. E de onde veio a escolha dos museus para a realização dos eventos? Que teve o Povos Criativos, né? Que existia, e o Universo Geek Museu. Como foi essa ideia, assim, de colocar um evento Geek dentro de um museu?*

Lígia Cruz/ Casa Geek 42: *Bom, começou em 2018. Um antigo diretor do Palacete estava atrás de alguém que fizesse eventos, aí encontraram o Guilherme e ele conversou. Aí, no*

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

início ele queria fazer só um evento de cosplay. Aí o Guilherme veio e falou que deveria unir as outras culturas e tal. Aí eles aceitaram, fizeram um teste da primeira edição, que foi o que deu um público que eles não esperavam, que foi cerca de 6.500 pessoas.

Entrevistadora/ Luana: *Nossa! Bastante, né?*

Lígia Cruz/ Casa Geek 42: *Eles achavam que ia ter só umas visitazinhas e cresceu. E desde lá. Aí teve duas edições em 2018 e em 2019. Aí parou na pandemia e já voltou já em 2021. Por aí. Aí quando teve a quinta edição aqui, que teve também um público alto, foi de 4 mil pessoas, aí a Secretaria de Cultura convidou para fazer do Povos. Foi o que eles tinham a feira lá, dos Povos Criativos, e queriam unir os artesãos com os Geeks e deu certo. Aí fizemos lá um ano de 2022, o ano todo a gente fez lá. Aí quando a feira parou de ser feita lá, foi quando a gente parou também de ir para lá, trocou a gestão de lá.*

Entrevistadora/ Luana: *Ah, sim. Por isso que parou então.*

Lígia Cruz/ Casa Geek 42: *Foi, por isso que parou. Mas até hoje, de vez em quando eles perguntam se não dá para fazer evento lá.*

Entrevistadora/ Luana: *Aí depois veio para cá, para o Palacete?*

Lígia Cruz/ Casa Geek 42: *Foi. Aí aqui já é meio que um evento que já entrou no calendário da Secretaria. Todo mês de maio, mesmo tendo... Eles sempre tem um evento grande no Teatro Amazonas, que é o Festival de Ópera, mas eles sempre dividem entre o Festival de Ópera e o UGM. Eles sempre já procuram no início do ano para ver a data que vai ser e fechar já como é que vai ser o processo até de ser realizado.*

Entrevistadora/ Luana: *Legal. E como foi a recepção do público em relação a isso, na percepção de vocês organizadores? Porque, assim, até então a maioria dos eventos eram realizados em shopping, ou então empresas privadas cobravam ingresso. E aí vocês chegaram e colocaram o evento dentro de um museu com entrada gratuita, mais acessível. E aí como é que vocês enxergaram essa recepção do público que frequenta? O público geral.*

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

Lígia Cruz/ Casa Geek 42: *Bom, no início eu achei que eles achavam... Eles achavam que eles não poderiam entrar nesse tipo de espaço. Foi o que eu mais ouvi. "Ah, eu não conhecia o Palacete, eu não sabia que poderia entrar e tal". E eles vindo para o evento, tanto eles pegaram essa informação como levaram para as famílias. Então, tanto que o evento tem, aí veio o pessoal, traz mães, pai, avó, porque sempre espalha que pode vir. E aí desde a primeira edição, mesmo, ou seja, sempre tem alguém que fala que achava que nunca ia entrar aqui porque achava que não podia, porque o pessoal falava que era prédio da polícia e tal, que era fechado, mas aí é aberto e a maioria deles não tem esse conhecimento. Aí eles tiveram esse conhecimento a partir do UGM.*

Entrevistadora/ Luana: *Sim, porque eles têm muita aquela visão de museu, de silêncio, de passeio de escola, turista, né? E aí esse evento também trouxe essa diferença aí, né? Bem legal.*
E assim, vocês conseguem perceber uma rotatividade maior da primeira edição para essa última, por exemplo? Vocês acham que cresceu o evento, que foi uma coisa que deu certo com o público?

Lígia Cruz/ Casa Geek 42: *Cresceu, cresceu. E, inclusive, a cada edição que a gente faz, que vem mais pessoas, tanto que a gente ampliou para a entrada porque o Palacete, ele tem uma capacidade. Então, quando a gente faz aqui, a gente assina o termo e tal, que não pode encher, que não pode quebrar nada e tal, porque é um patrimônio.*
Aí, tanto que na sétima edição, eu já levei já a proposta para o secretário "olha só, o UGM está ficando muito grande, eu não tenho mais como manter ele dentro. Peço que amplie". Por isso que a gente faz, quando é ele, a gente faz a extensão fora, que é para espalhar o público.
Porque eu sei que vai chegar um momento que ele não vai mais dar aqui dentro. Nesse momento, eu não vou mais poder fazer, porque aí é patrimônio, aí não pode ir. São outras questões.

Entrevistadora/ Luana: *Sim, não vai mais suportar. É verdade.*
Deixa eu te fazer uma pergunta, ela não está no roteiro, mas eu estou fazendo essa pergunta para todo mundo porque eu acho ela muito importante. Assim, tu é uma pessoa que costuma frequentar museus?

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

Lígia Cruz/ Casa Geek 42: *Sim.*

Entrevistadora/ Luana: *Então, tu consegue ver que tem uma diferença de rotatividade quando não tem evento e quando tem evento, tu percebe se isso aumenta ou tu acha que não influencia em nada?*

Lígia Cruz/ Casa Geek 42: *Influencia!*

Eu frequentei aqui, eu acho que em 2019. Tinha poucos eventos aqui e era uma outra gestão e tal. Aí, mudou em 2022. E a partir do momento que mudou aqui, que eles abriram a visão que poderia ter evento e tal, o Palacete, você pode vir aqui, que é um exemplo, você pode vir aqui qualquer dia que tem evento aqui direto. Agora as pessoas brigam para fazer evento aqui porque o espaço é acessível e tal, porque tem o auditório, a SEC faz a propaganda e tal. Então, ajuda.

Eu acho que ajuda tanto aos eventos que usam o espaço público como para o museu.

Entrevistadora/ Luana: *Então, acaba aumentando mesmo as visitações no período que tem evento. Porque eu também já pude perceber em algumas visitas ao evento que as pessoas acabam olhando as exposições regionais.*

Elas aproveitam porque os espaços ficam abertos também.

Lígia Cruz/ Casa Geek 42: *Aproveitam, isso...é!*

Entrevistadora/ Luana: *Essa parte dos espaços ficarem abertos, dos museus mesmo que tem aqui dentro, foi uma ideia de vocês ou a própria direção que quis fazer? Porque, às vezes, o evento acontece no dia de domingo. E aí domingo não seria um dia que o museu abriria as portas para o público. Certo?*

Lígia Cruz/ Casa Geek 42: *Certo.*

Entrevistadora/ Luana: *E aí durante o evento eles abrem essas portas e o público acaba visitando as exposições e tudo mais. Isso foi uma ideia que partiu de vocês ou partiu da própria direção?*

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

Lígia Cruz/ Casa Geek 42: *Nossa e deles.*
Só que aí a gente faz isso com todo cuidado. A gente apoia que abra os museus. Principalmente o último que é o de moeda que tem vidros.

E essas coisas a gente só deixa abrir quando tem alguém para dar suporte deles. Por exemplo, a gente tem os nossos staffs que digamos que entendem sobre o evento. Mas aí os monitores aqui que entendem mais sobre os museus.
Aí às vezes até a gente contrata eles como staff porque é um dia que não era para eles estarem aqui e tal. Então a gente concorda em abrir desde que tenha alguém lá para dar suporte. Porque sempre tem alguma situação.

Entrevistadora/ Luana: *Sim, imagino. E na percepção de vocês, qual é a atração principal dos eventos? Aquela que vocês veem que mais tem público? Que eles querem ver? Se é o cosplay, se é o k-pop? Qual seria a atração que vocês acham que mais movimenta o evento?*

Lígia Cruz/ Casa Geek 42: *O cosplay e o k-pop. Os dois.*
Tanto que a gente já tentou fazer sem eles, mas não dá.

Entrevistadora/ Luana: *Não dá, né? (risos)*

Lígia Cruz/ Casa Geek 42: *Não dá, tem que vir os dois juntos.*

Entrevistadora/ Luana: *Sim.*
E qual é o apoio principal para esses eventos acontecerem? Ele acontece de uma iniciativa de vocês mesmo? Ou tem ajuda da Secretaria de Cultura, do governo? Como é que funciona?

Lígia Cruz/ Casa Geek 42: *Primeiro a gente teve a ideia e tal. Aí começamos a conversar com eles. A SEC tinha já uns projetos menores, Geeks.*
Então depois que eu publiquei o TCC, eu levei lá para o Secretário. Mostrei alguns dados para eles, oh: "Esse evento precisa de investimento".
Eu sempre dei exemplo lá do evento do Teatro Amazonas. Que é a orquestra e tal. E ele concordou e tal.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

Tanto que toda vez que eu vou apresentar o UGM, eu mostro todos os gráficos para ele. Eu mostro tudo. E ele sempre investe na área de som, luz, essas coisas.
Que aí o restante quem ajuda a gente são os standistas.

Entrevistadora/ Luana: *Ah, entendi. Legal.*
Porque antes não tinha muito isso, de fazer evento Geek em lugar público. Era sempre no privado.

Lígia Cruz/ Casa Geek 42: *Era sempre no privado!*

Entrevistadora/ Luana: *Pagava entrada.*

Lígia Cruz/ Casa Geek 42: *É...sempre no privado.*

Entrevistadora/ Luana: *E como costuma ser o público que participa dos eventos? O perfil deles? Se é mais idoso, mais criança, jovem? Como é que é?*

Lígia Cruz/ Casa Geek 42: *O pior é que é variado. Logo quando eu entrei, eu achava que só dava criança e tal.*
E a gente vê, às vezes, teve um evento que a gente fez no Dia das Mães, que eu achava que não dava ninguém e lotou aqui.
E eram mães, avós, que eu fiquei: "meu Deus, o que esse pessoal quer aqui no Dia das Mães?" (Risos) E eles vieram. Vem de bebê até idoso. Porque o pessoal já conhece.
O pessoal antigo conhece os museus e tal. Aí traz os netos. É um público bem variado.

Entrevistadora/ Luana: *Bem diversificado, né? Teve uma pequena... Um formulário que eu fiz, na verdade. Acho que foi na sexta ou na sétima edição, perguntando o que trazia eles aqui, se eles vinham com os amigos, se eles vinham com a família e uma boa parcela respondeu que passava aqui na frente, via e aí entrava, né, o que eu achei bem interessante. Porque é um ponto bem movimentado. Às vezes a pessoa nem sabe o que está acontecendo, vai lá e entra, né. É bem legal. E como vocês veem hoje o cenário da Cultura Pop em Manaus? No geral.*

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

Lígia Cruz/ Casa Geek 42: *Eu acho que está expandindo. Antes a gente tinha muita dificuldade. Principalmente com o shopping, pra vender a ideia, deles darem premiação em dinheiro e tal. Mas até que a gente conseguiu. Porque eles começaram a ver que o público realmente vê o que eles investem. Não é nada em troca do que o pessoal vem e gasta e tal. Então eu acho que expandiu muito.*
Eu acho que nos próximos anos deve aumentar ainda mais. Tanto que a gente está tendo muito mais eventos. Tanto privado como público. Com investimento.

Entrevistadora/ Luana: *Sim. E vocês acham que aqui em Manaus isso está sendo visto de uma forma... Um olhar, assim, um pouco mais carinhoso para essa questão da Cultura Pop? Porque outro dia eu estava conversando com alguns cosplayers e eles me falaram que antigamente quando eles entravam no shopping eles eram barrados, porque eles usavam os props, que eram as espadas, armas, né. E aí hoje eles são convidados, né. Então assim, teve essa mudança, né. Então vocês conseguem enxergar assim que de alguma forma os próprios manauaras mudaram essa visão sobre a Cultura Pop?*

Lígia Cruz/ Casa Geek 42: *Sim, sim. Até... os cosplayers é um caso.*
Antes eles diziam "Ahh, chama o fulano para fazer uma presença aqui", eu disse "Não, agora ele compra um cachê e tal". Antes a gente tinha essa barreira.
Agora não. Agora eles já pagam, porque eles sabem que é uma profissão deles e tal. E aonde eles estão eles sabem que dá público. Principalmente crianças e tal, se for um evento, alguma ação que seja para esse público. Então acho que o que quebrou mais é as pessoas começarem a entender que realmente é uma, tem algumas pessoas que seguem essa profissão. Não é só uma brincadeira. Tem algumas pessoas que só fazem para brincar e tal, mas em sua maioria o pessoal faz mais para trabalho.

Entrevistadora/ Luana: *E vocês enxergam se tem uma diferença, por exemplo, dos eventos realizados no museu, dos realizados que são cobrados a entrada, por exemplo. Vocês acham que dá no mesmo? Que é um público fiel que vai em todo tipo de evento, pago ou não? Ou que por ser gratuito acaba dando um número um pouco maior?*

Lígia Cruz/ Casa Geek 42: *Eu acho que porque é gratuito dá um pouco maior.*

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

Acho que tem só uns dois ou três que pagam agora, que a gente vê que o pessoal paga só para ir para ver algum artista e tal. Mas os que são free, o pessoal vai de boa. Até excede o limite.

Os eventos lá do Vasco Vasques que são entradas de graça, o pessoal lota lá, porque já sabe que tem as atrações e tal e não vai e paga a entrada.

Entrevistadora/ Luana: *Então assim, vocês acabaram gerando uma mudança no cenário da Cultura Pop em Manaus, porque fazendo os eventos gratuitos nos museus acabou querendo ou não, acho que dando uma pressionada nos outros eventos que eram pagos, né...pra ter essa... Acho que o público começou a cobrar mais também, a pressionar mais, a se posicionar mais, por querer eventos cada vez mais acessíveis.*

Lígia Cruz/ Casa Geek 42: *É verdade.*

Entrevistadora/ Luana: *Tem alguma coisa mais que você queira falar?*

Lígia Cruz/ Casa Geek 42: *Eu acho que só que ampliou mesmo. Eu acho que os próximos anos vão ampliar ainda mais. Um exemplo foi os últimos editais.*
Tinha um edital na prefeitura que estava sendo analisado no passado, ano passado não, esse ano. Eles estavam em escutas ainda. Estavam escolhendo os segmentos e tal e eu, em conversa com a Kamy. eu os convenci a falar, bora lá, na doida e a gente foi lá e apresentou e tal pro presidente lá do Conselho. Aí ele queria saber o que era os Geeks, animes e tal e a Kamy foi e explicou pra ele. A gente levou números pra eles. A gente deu exemplo de São Paulo e Rio, olha só: "São Paulo e Rio tem editais só pra Geek, pra festivais e tal, não sei o quê"... e "olha que legal, eu não conhecia vocês".
A gente explicou o trabalho com a Secretaria e o UGM e tal. Tanto que na última edição do UGM, a prefeitura já entrou ajudando também, porque ela viu que dava público. O último edital deles teve uma parte Geek lá, por mais que estivesse junto com outro item lá, tinha a parte Geek. Até onde a gente sabe, os próximos editais vai ter um segmento só Geek, porque eles sabem que tem público. A gente mostrou oh "Fulano faz isso, Fulano faz aquilo e não sei o quê. Em São Paulo e Rio tem oh, tem editais de 200, 500 mil só pra esse segmento e aqui, a gente não tem". Aí explicamos pra eles e eles "tal, legal, não sei o quê".

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

Tanto que a gente foi em cima e eu achei que nem ia ter isso. E do nada, quando saiu o edital que eu vi, eu disse "meu Deus, foi só uma conversa. Funcionou". Aí eu disse "não, na próxima a gente vai conversar mais e deixar vocês sós". Já abre margem pra outras pessoas e tal, porque tem outras pessoas que são menores que nós, que querem também crescer e tal. Isso é um ponto que tem que...pois é, porque aí o mercado mexe não só com a gente, como os demais.

Entrevistadora/ Luana: *Sim.*

Lígia Cruz/ Casa Geek 42: *Ajuda os outros também e cresce o segmento e acaba que ajuda os standistas.*

Entrevistadora/ Luana: *E move a economia também, né?*

Lígia Cruz/ Casa Geek 42: *É, move a economia.*

Entrevistadora/ Luana: *E incentiva também. Então, Lígia, eu quero te agradecer por ter participado dessa entrevista e parabenizar vocês como Casa Geek por terem tomado essa iniciativa de fazer eventos nos museus. Querendo ou não, vocês mudaram, mudaram a engrenagenzinha do sistema aqui em Manaus, que acabou fazendo com que melhorasse e crescesse cada vez mais o meio da Cultura Pop aqui.*

Lígia Cruz/ Casa Geek 42: *Obrigada a você e sucesso na sua pesquisa e me chama pra me ver.*

Entrevistadora/ Luana: *Obrigada. Pode deixar.*

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

APÊNDICE H – TRANSCRIÇÃO DA ENTREVISTA Nº 8

Entrevistado: Guilherme Lestat
Atribuição: CEO da Casa Geek 42 e produtor cultural
Data: 13/02/2025
Local: Player Food

Entrevistadora/ Luana: *Aí eu tô dando início aqui, aí eu queria te perguntar se eu posso usar o teu nome ou tu quer que eu deixe anônimo?*

Guilherme Lestat/ Casa Geek 42: *Não, pode usar sim.*

Entrevistadora/ Luana: *Tá, beleza. Aí eu vou começar te perguntando, que eu queria que tu falasse, na verdade, um pouco de ti como Guilherme, antes de começar a atuar como produtor cultural, como foi pra ti chegar até a organização de evento, se tu já tinha familiaridade ou se tu entrou com uma visão puramente profissional. Fala um pouquinho do teu histórico, assim.*

Guilherme Lestat/ Casa Geek 42: *Tá. Eu sou fã da cultura oriental desde pequeno, já assistia, quando passava na televisão, Jaspion, Shinjima, Tokusatsu, depois veio Cavaleiros do Zodíaco aí eu comecei a realmente me interessar pela Cultura Oriental. Fui procurando meios de aprofundar um pouquinho mais, né.*
Tinha amigos também que são descendentes japoneses, a mãe dele ia pro Japão, trazia fitas cassete, por exemplo, fita VHS, a gente assistia, por exemplo, tudo em japonês, sem legenda nenhuma, aqueles filmes do Dragon Ball, tudinho, assistia antes de passar na televisão brasileira. Aí, nisso, teve uma revista, uma revista chamada Animax, se não me engano é volume 16, que eu tava até procurando há um tempo atrás e lá nessa revista tinha um desenho de uma pessoa daqui de Manaus. Aí, na época, tinha lá o nome da pessoa e o endereço.
Aí, na curiosidade, querendo fazer amigos, fui e encontrei com ela, que é a Lisandra também. Mas, antes disso, na época tinha esse negócio de troca de cartas, eu trocava cartas com várias pessoas do Brasil todo que também gostavam de anime, filmes séries, essas coisas, e a gente fez várias amizades, então ela perdura até hoje, tem pessoas que eu acabo

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

conversando da época ainda no Instagram, a gente se conhece. E, nisso, eu conheci a Lisandra, que é daqui de Manaus também, ela tinha ela e mais duas amigas, que elas estavam organizando um evento, que é um evento de 1999, que é o EFAM, é um encontro de fãs de anime e mangá do Amazonas, que foi feito no Sesc, lá do centro.

E foi em 99, se quiser depois eu te passo até os registros de vídeo, tudinho, eu tenho tudo registrado. Que foi o primeiro evento de cultura, foi um evento Geek, mas mais voltado para o mundo Otaku mesmo. Na época teve exposição de desenhos, teve exibição de anime, teve bate-papo, foi mais aquela coisa bem simples mesmo, o primeiro evento era tudo mato, como dizem.

E, após isso, eu fiz parte da coordenação do Bakudan, eu conheci o evento, acabei entrando na organização também, a parte de produção eu apresentava junto, na época eu apresentava com a Bio, com a Bio Cruz, e participei de outros grupos, como o LAC, que é a Liga Amazonense de Cosplay, e depois fiz parte do Anime Jungle, na época do primeiro Anime Jungle, também tem registro lá no Youtube, do primeiro Anime Jungle. E nisso fui seguindo, nessa parte de fazer parte de organização de evento, não produzir alguma coisa. E quando foi em 2018, peguei várias ideias que eu fazia, eu passava em reuniões, eram ideias minhas, não aprovadas, e eu decidi, bom, vou fazer um evento com essas minhas ideias para ver o que dá.

Foi quando aconteceu o convite, na época do MISAM, que era o Judson Dantas, que era o diretor do Museu da Imagem e do Som do Amazonas, lá no Palacete Provincial, e ele estava com uma ideia de fazer um evento. Aí perguntou do pessoal que era estagiário lá, que uma das pessoas me conhecia, ah, tem o Guilherme, ele trabalha no Anime Jungle, tudinho, ele trabalha com eventos, ele pode te ajudar. Isso ele entrou em contato comigo, nós nos reunimos, mas o evento em si, a princípio, era somente voltado para o cosplay.

Aí eu pensei, poxa, dá para pegar as ideias que eu tenho, aí que veio tudo, agora vou fazer todas aquelas ideias que eu tinha antes e juntar para fazer uma coisa maior. E nisso a gente começou a conversar, eu dei a ideia de expandir, não deixar somente para o cosplay, fazer realmente um evento. Foi aí que nasceu o Universo Geek Museu.

De 2018 para cá, a gente está seguindo nessa parte, literalmente, de eventos.

Entrevistadora/ Luana: *Legal.*

Guilherme Lestat/ Casa Geek 42: *Nossa, falei muito (risos).*

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

Entrevistadora/ Luana: *Não, não, relaxa...pode falar. Tá, então assim, meio que já responde a segunda pergunta, que é como surgiu a ideia de realizar os eventos voltados para a Cultura Geek. E aí você tu já vem com o UGM desde 2018, né?*
Guilherme Lestat/ Casa Geek 42: *Isso, a primeira edição foi em janeiro de 2018.*

Entrevistadora/ Luana: *Logo dois anos depois veio a pandemia, né?*

Guilherme Lestat/ Casa Geek 42: *Isso.*

Entrevistadora/ Luana: *E aí como é que foi essa dinâmica?*

Guilherme Lestat/ Casa Geek 42: *Nossa, naquela época, como não podia ter evento nenhum, a gente tinha que acabar se reinventando. Nisso a casa Geek, ela ficou fazendo lives, lives com dubladores, fazendo vários bate-papos.*
E veio um convite da Fundação Rede Amazônica para a gente fazer alguns bate-papos em comemoração ao Dia do Orgulho Nerd. Foi aí que nós produzimos junto com o pessoal da Empire Dioramas, pessoal do Star Wars, do Conselho Jedi. E nisso a gente fez lives.
Tanto que eu entrei em contato com um dublador da saga, também de Star Wars, que participou da live. E nisso a gente foi fazendo essas lives como forma de continuar movimentando o cenário. Aí após a pandemia que a gente voltou realmente com os eventos. Aí veio a Ligia apresentando o TCC dela sobre o Universo Geek Museu. E depois do TCC dela fiz o convite para ela fazer parte da Casa Geek. E foi aí que a partir do TCC dela que a gente conseguiu expandir um pouquinho mais e realmente se tornar uma coisa de... somente... não é bem amadora, né. É uma coisa não tão voltada como empresa para realmente ser uma empresa de produção de eventos na Cultura Geek.

Entrevistadora/ Luana: *E aí, tu vê que teve alguma diferença de antes da pandemia para o pós-pandemia? Tu acha que influenciou em alguma coisa ou tu acha que...*

Guilherme Lestat/ Casa Geek 42: *Eu acho que a pandemia trouxe aquela vontade realmente das pessoas de saírem e realmente irem para os eventos. A gente sabia que tinha o público tudinho, Marvel, DC, essas coisas, os filmes de super-heróis em alta. Mas depois*

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

da pandemia tinha aquela necessidade do pessoal sair. E a gente teve um boom realmente de público em eventos e eventos em si. Não somente os nossos eventos, vieram outros produtores culturais. Tanto que por mês eu acho que todo final de semana tem algum evento em algum lugar.

Entrevistadora/ Luana: *Sim, explodiu, né.*

Guilherme Lestat/ Casa Geek 42: *É, explodiu.*
Eu acho que antes disso tinha o Anime Jungle. Tinha um outro evento também que foi feito pelo pessoal da Player Games, também. Tinha outros eventos menores que era do pessoal do Vitaminada que também fazia. Tinha o Geek One também que produz eventos. Mas antes disso eu acho que o boom de público nos eventos foi no Anime Jungle em 2012. Que chegou a ser cerca de 12 mil pessoas.

Entrevistadora/ Luana: *Caramba! Bastante.*

Guilherme Lestat/ Casa Geek 42: *Para aquela época era bastante gente, 12 mil pessoas. No Sesc, no Sesi né, no Clube do Trabalho do Sesi. Que é um local que não tem tanta refrigeração. Imagina, 12 mil pessoas em um evento só.*

Entrevistadora/ Luana: *Sim, é verdade. De onde que veio a escolha dos museus para a realização dos eventos, dos Povos Criativos e do UGM?*

Guilherme Lestat/ Casa Geek 42: *Tá, do UGM, como eu tinha dito anteriormente, né foi um convite do próprio diretor de um dos museus de lá, que é do MISAM. E a ideia foi voltar alguma coisa para fazer esse intercâmbio. Quando ele chegou com convite: "Ahh eu queria trazer o pessoal para cá, tudinho". Aí a gente foi elaborando as coisas. O que a gente pode trazer tanto de atrativo para o público, quanto fazer aquele intercâmbio, né, para o pessoal conhecer os museus e aproveitar também um pouquinho da cultura e, nisso que veio...Depois que a gente veio pensar no Universo Geek Museu, que foi aí que surgiu o nome para voltar realmente, pra fazer esse intercâmbio cultural entre os públicos, né...o pessoal conhecer e se divertir no dia a dia, nos eventos e também conhecer os museus. Tanto que eu acho que o Universo Geek Museu não tem nenhuma possibilidade de sair de lá. Porque já*

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

descaracteriza o nome. Caso vá para algum outro local, a gente vai fazer com outro nome em outro evento. Porque já virou registrado praticamente lá.

Entrevistadora/ Luana: *Já virou uma tradição.*

Guilherme Lestat/ Casa Geek 42: *É! Já virou uma tradição.*

Entrevistadora/ Luana: *E aí o Povos Criativos ele segue nessa mesma...*

Guilherme Lestat/ Casa Geek 42: *Sim, o Povos Criativos ele era um projeto do Sr. Turenko Beça e que era mais voltado para artesanatos. Artesanato, aquela coisa indígena, uma coisa mais de um outro, outro nicho. E aconteceu o convite. Depois do UGM, eles chegaram para a gente: "Poxa, Guilherme, o que tu acha de a gente fazer uma programação Geek? Fazer um mês de programação Geek?" Que era no penúltimo domingo do mês. Se não me engano, no penúltimo domingo ou no último domingo do mês.*
E fizemos a programação, fizemos todo o escopo. Produzimos o evento. Junto com... Só fizemos agregar a feirinha Geek, alguns elementos Geek, dentro do evento que ainda...que existia ainda. Que é a parte da feirinha mesmo de artesanato e nisso veio um público imenso. Muita gente gostou e pintou os convites para continuar todos os meses. A gente mudou algumas outras coisas. A gente foi fazendo algumas outras coisas diferentes. E perdurou até dezembro do mesmo ano.

Entrevistadora/ Luana: *Inclusive lá foi o que me despertou curiosidade para o meu projeto. Foi o Povos Criativos, porque eu lembro que eu fui em uma edição, não lembro qual foi, mas acho que foi na época da pandemia, se não me engano, foi na pandemia e aí eu lembro que eu vi o pessoal lá de cosplay e vendo as exposições regionais. Eu achei aquilo muito curioso, né... porque caramba, que legal que eles estão juntando as duas coisas. Aí foi quando eu comecei a pesquisar, veio o UGM, aí também veio o do teatro, né... que é a série Encontro das Águas, que também tem essa mesma pegada assim.*

Guilherme Lestat/ Casa Geek 42: *Uhum. Tanto que na época do Povos Criativos foi legal porque o pessoal que produzia artesanato, eles acabaram se adaptando para a Cultura Geek, também fazer os artesanatos voltados para a Cultura Geek porque viram que*

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

realmente é um nicho de mercado muito grande, que hoje você não encontra... Qualquer pessoa tem indireta ou indiretamente gosta da cultura geek.

Entrevistadora/ Luana: *É verdade!*

Guilherme Lestat/ Casa Geek 42: *Dizem "ai eu não gosto, isso é coisa disso", mas tá lá com uma camisa do Superman, do Batman.*

Entrevistadora/ Luana: *Uma camisa, uma tatuagem. Sempre tem alguma coisa ali. E como foi a recepção do público em relação a isso? Na percepção de vocês organizadores, assim... de fazer um evento em um museu. Porque antigamente os eventos eram mais em shopping ou então em algum outro lugar, que era cobrada a entrada também, né. E aí vocês perceberam que teve alguma reação por parte do público, de estranhamento ou de dúvida mesmo, como é que ia funcionar no museu...*

Guilherme Lestat/ Casa Geek 42: *É...foi uma coisa. Mas foi um teste, né.*
Como a gente fez. Foi um teste para saber se o pessoal gostava. O pessoal já tava acostumado a ir na época, que era para o Anime Jungle, pessoal ia para o Anime Jungle, tudinho e pagava ingresso. A gente apostou numa coisa mais cultural. Uma entrada livre e o pessoal acabou abraçando, né. Como era um teste e a gente viu, porque a gente teve uma grande divulgação da Secretaria de Cultura.
A SEC, ela ajudou bastante a gente na época. Porque como era uma ideia deles, a gente só fez a execução. A parte de concepção, produção, foi toda nossa. Mas divulgação, aprovação de layout, aprovação... todo o projeto tem que ter a aprovação deles.
Mas a gente teve uma grande ajuda por conta da divulgação da SEC. Porque tem um alcance imenso e bate junto com a época do Festival de Ópera. Aí nisso agrega e tem grande visibilidade. E já tinha um público que já estava gostando, o pessoal acabou unindo o útil ao agradável.

Entrevistadora/ Luana: *Sim. E hoje em dia vocês estão com muitos eventos gratuitos, né e acessíveis, que tem o do Paço também, né.*

Guilherme Lestat/ Casa Geek 42: *Isso.*

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

Entrevistadora/ Luana: *Aí tem os dos museus também, do Teatro é o único que é pago.*

Guilherme Lestat/ Casa Geek 42: *Isso.*

Entrevistadora/ Luana: *Esses espaços que são mais públicos, né e que vem crescendo bastante. Inclusive quando eu apliquei, eu cheguei a aplicar o formulário para o público frequentador e boa parte deles falou que iam nos eventos por serem gratuitos. E que eles não tinham essa oportunidade em outros eventos. Porque mesmo no shopping tem o estacionamento, tem uma questão de... as vezes o alimento ser mais caro, né. Então os museus trazem essa questão da acessibilidade, também para o público.*

Guilherme Lestat/ Casa Geek 42: *Tanto que você vê vários... Acho que você verificando por vários eventos, você vê. No shopping é um público, no...citando o Amazon Tecnogame, é um outro público, um público jovem, que você vê mais a galera dos games, tudinho. Já no UGM vai um público mais família. Porque é centro, aí está todo mundo lá no centro. Aí vai, abre a curiosidade, o pessoal acaba entrando para saber o que está acontecendo e vai muita família também.*

Entrevistadora/ Luana: *Isso foi outra coisa que eles responderam, né.. que tinha lá "por qual motivo você veio ao evento? Estava passando aqui na frente". Alguns que "estavam passando aqui na frente. Já tinham ouvido falar", eu venho em toda edição, né. Tinha muitas respostas assim.*

Guilherme Lestat/ Casa Geek 42: *Tanto que a ideia foi chamar mais a atenção, que foi a época que a gente colocou o palco lá fora. Para chamar mais curiosidade, para o pessoal adentrar no evento. Porque como ficava lá, o palco ficava lá embaixo no estacionamento, o pessoal ouvia as músicas ou então tinha a banda e tudinho. Mas eu acho que o boom realmente de trazer a curiosidade, foi o palco lá fora.*

Entrevistadora/ Luana: *E na percepção de vocês organizadores qual seria a atração principal dos eventos? Aquelas que o público mais interage ou mais fica ansioso para ver.*

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

Guilherme Lestat/ Casa Geek 42: *Eu acho que são...são dois. A gente trata como pilares. A gente tem os pilares. Que são os games. Não. É o museu. É o pilar. No nosso caso, do Universo Geek Museu. São os museus que são o pilar, o K-Pop e o Cosplay. A questão de atração realmente são o Cosplay e o K-Pop, que realmente traz aquele público para assistir, para ver as competições, para tirar fotos, para fazer interações, com o pessoal do Cosplay. E o K-Pop pelas competições, npe...que a gente sabe que é boom de K-Pop. Não importa qual é o evento.*

Entrevistadora/ Luana: *E o... tanto o Cosplay quanto K-Pop, eles já vem desde o início, assim, tu que acompanha os eventos mais antigos, como é que foi?*

Guilherme Lestat/ Casa Geek 42: *É, o k-pop tem... o Cosplay já vinha de muito tempo, desde os primeiros eventos. Já o K-Pop, ele foi ganhando espaço. Antigamente era o J-Pop, que era a música japonesa, a música pop japonesa. Aí começou toda uma crescente do K-Pop e agora ele praticamente está estabilizado. E não tem como não sair, né.*

Entrevistadora/ Luana: *Sim. E agora chegou a galera do Dorama, né também pra...*

Guilherme Lestat/ Casa Geek 42: *Sim, os dorameiros (risos)*

Entrevistadora/ Luana: *Cada vez cresce mais, né esse meio Geek, o Board Game, o Cosplay, né. Tudo se encaixaria nesse meio. E o apoio principal que vocês tem, tu comentou que é da Secretaria de Cultura, né.*

Guilherme Lestat/ Casa Geek 42: *Isso.*

Entrevistadora/ Luana: *E como é que eles são em relação a isso? Eles são mais abertos?*

Guilherme Lestat/ Casa Geek 42: *Sim, sim. A gente já tem mais ou menos datas marcadas e a gente mostra projetos, tudinho, eles ajudam com parte de divulgação, estrutura, o espaço e a gente acaba correndo atrás de outros patrocinadores que possam agregar para a gente trazer, fazer o evento em si. No caso a gente teve da Manaus Cult, ano passado, que é a questão de palco, aí tem a questão de estrutura, que a SEC ajuda também. Sempre tem a*

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

ajuda praticamente deles, para a gente fazer. Como é que eu posso dizer? A gente faz um evento com baixo custo, mas acaba trazendo uma grande gama de pessoas para prestigiar o evento. Tanto que uma coisa que eu costumo pontuar, o nosso diferencial do evento é valorizar o pessoal daqui. Tanto que a gente não traz atração de fora. A gente não traz dublador, não traz banda. A gente tenta sempre valorizar o pessoal daqui. Lojinhas já entraram em contato comigo. Lojas de São Paulo, Rio de Janeiro, para participar do evento. Mas aí eu não...eu quero focar os micro empreendedores daqui. Rodar toda a parte de dinheiro, para eles conseguirem vender e monetizarem dentro do evento. A mesma coisa com as atrações, traz banda, traz atrações musicais. A gente teve hipnose, no palco, teve várias apresentações, mas sempre o pessoal daqui.

Entrevistadora/ Luana: *Legal. E tu acha que hoje, porque muitos estados ainda reclamam, que a Cultura Geek, para lá, eles ainda estão um pouco a margem da cultura que eles chamam de dominante. Tu acha que aqui em Manaus a cultura Geek, ela está mais inserida nesse meio?*
Ela já está sendo vista como algo mais profissional, mais sério também, que o público está levando mais a sério, ou tu acha que ela ainda está um pouquinho a margem. As pessoas ainda têm um certo preconceito, como é que é isso?

Guilherme Lestat/ Casa Geek 42: *Com certeza. Vai ter preconceito. A gente teve aquele caso da menina agora recentemente. Uma coisa tão sem noção, acabou criando uma bola de neve toda. Mas existe ainda o preconceito. Mas eu acho que o pessoal já sabe, né, que acontecem os eventos na cidade. Desculpa. Acontecem vários eventos na cidade e acaba a mídia também procurando a gente. Muitas vezes a gente vai produzir algum evento, ahh aparece uma TV dali, um jornal daqui querendo fazer uma entrevista. Porque já começaram a realmente a ver que isso dá público. Então acaba sendo uma notícia e vai abrindo os olhos de algumas pessoas.*
Mas a ideia é sempre fazer eventos em todas as zonas. A gente está ainda um pouco muito centralizado na parte do centro.
Aquela parte lá do... Vasco Vasques. A gente está muito centralizado ainda. Agora que está acontecendo mais alguns eventos lá pra Zona Leste. A gente quer pegar outras áreas para o pessoal também começar a conhecer. Porque a gente sabe que, por exemplo, é... tem pessoas da Zona Leste, que a gente faz um evento no centro, mas não vão. Não tem como ir.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

São jovens, pessoas... que a gente sabe que lá, praticamente Zona Leste, é toda... é praticamente uma cidade lá, que tem de tudo. Então não tem tanta necessidade de se deslocarem de lá para o centro. Então a gente... como eles não vão para lá, então a gente tem que dar um jeito de chegar até eles.

É o que a gente está fazendo agora. A gente fez agora recentemente lá no Shopping Grande Circular e deu muita gente nos dois dias.

Entrevistadora/ Luana: *Legal. Como costuma ser o perfil do público que participa dos eventos no museu?*

Guilherme Lestat/ Casa Geek 42: *No museu como eu disse, vem muita família. A gente tem um público bem variado.*
Vai de todas as idades, até porque a gente faz exposições de colecionadores.
A gente puxa também outras vertentes. Por exemplo pessoal, a gente já teve atrações musicais de rap.
Teve exposição... já teve exposição de carros na frente do Palacete. Tem o museu. A gente tenta sempre mesclar para abranger uma quantidade maior de público. Mas a gente tem uma predominância realmente de famílias de todas as idades estarem no evento.

Entrevistadora/ Luana: *Legal. E a última pergunta seria como tu enxerga hoje o cenário da cultura pop em Manaus. Você já está aqui há bastante tempo, falou um pouco no início. Como você vê hoje o crescimento disso. Como você acha que está sendo visto pela sociedade no geral, não precisa falar em relação ao museu. Mas no geral.*

Guilherme Lestat/ Casa Geek 42: *Como eu disse. Hoje, direta ou indiretamente, as pessoas têm um pezinho na cultura... na Cultura Geek, na Cultura Pop. Tanto que você vê hoje, alguém com uma camisa de super herói, de anime... vi um senhor andando na rua com uma camisa do Naruto. Tanto que a gente teve na época da pandemia... muita gente acabou por conhecer um pouquinho mais. Por não ter como sair. Muita gente teve o boom de Naruto porque... durante a pandemia.*
Muita gente assistiu, conheceu a questão de Doramas também. O pessoal, ahh Round 6, Round 6 querendo ou não, se você não sabe, Round 6 é um dorama também, é uma produção

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

de drama coreano. E hoje, literalmente não tem quem não esteja envolto direta ou indiretamente na Cultura Geek.

Entrevistadora/ Luana: *Uma curiosidade. A gente acabou indo lá no Povos Criativos para tentar entender como eles viram a recepção do evento. E eles fizeram um levantamento, que depois dos eventos que vocês levaram, teve mais público visitante. O pessoal ia no evento Geek e depois voltava para o museu, para levar famílias e tudo o mais. O meu projeto fala justamente sobre isso, sobre o impacto que os eventos da Cultura Geek aqui em Manaus causam nos museus. O impacto positivo. E a gente está chegando a essa conclusão. Que é um impacto muito positivo. Porque está trazendo duas culturas, vamos colocar diferentes, mas que estão criando uma nova cultura.*

Guilherme Lestat/ Casa Geek 42: *É. É porque é essa a questão do intercâmbio. Você trazer algo atrativo para eles e eles acabarem conhecendo uma outra cultura. E até as pessoas que vão realmente para conhecer o museu acabam se divertindo um pouquinho com uma cultura que eles estão pouco habituados. Muita gente "Ahh eu vou lá ver o museu". A gente vê muito turista também, que acaba aparecendo no evento. "Ahh, eu vou visitar o museu". E por acaso. Aparecem várias pessoas.*
E isso é bem interessante. Porque traz um novo nicho de pessoal. A gente vai sempre renovando o público, que tem nos museus.

Entrevistadora/ Luana: *Sim. E isso é mais uma iniciativa daqui mesmo. De vocês no caso. Porque não tem muitos eventos, pode até ser que tenha, mas não é de muito conhecimento, que tem evento Geek em museu né, aí pra fora.*

Guilherme Lestat/ Casa Geek 42: *É, é muito difícil. Eu vi alguns na época que a gente estava produzindo. Mas não tão expressivos quanto o que a gente fez. Tanto que praticamente a própria Secretaria de Cultura já chega com a gente "E aí, vamos fazer?" Vamos fazer porque realmente eles viram que traz público, traz uma visibilidade. O museu, ele acaba abraçando essa ideia de trazer porque traz o público para conhecer e eles precisam de números.*

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

Qualquer lugar precisa de número de visitação, de público dentro dos eventos e até do próprio espaço. E os eventos Geek, eles acabam trazendo números bem expressivos para o local.

Entrevistadora/ Luana: *Então é isso, Guilherme. Quer falar mais alguma coisa?*

Guilherme Lestat/ Casa Geek 42: *Acho que eu consegui expressar tudo. Eu espero que sim.*

Entrevistadora/ Luana: *Então eu agradeço. Muito obrigada.*

Guilherme Lestat/ Casa Geek 42: *Nada, que é isso.*

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

APÊNDICE I – TRANSCRIÇÃO DA ENTREVISTA Nº 9

Entrevistado: Kleysse Fernandes

Data: 31/03/2025

Local: Via *E-mail.*

Entrevistadora/ Luana: *Quais foram as influências que você teve para compor seu estilo? E a partir de quando?*

Kleysse Fernandes: *A minha principal influência vem do street fashion de Tóquio, especificamente de Harajuku, um bairro conhecido principalmente por ser frequentado por pessoas com estilo "excêntrico". As subculturas que mais me inspiram são o Decora Kei, Gyaru, Visual Kei e, um pouco, o Jojifuku. Procuro não me limitar a um único estilo, e vou misturando elementos de diferentes influências.*
Desde os meus 12 anos, sou apaixonada por moda, e animes como Paradise Kiss *e* Nana *me influenciaram muito na forma como me expresso visualmente. Isso despertou meu interesse pelo street fashion japonês, e consumia muito as revistas* Egg *e* Fruits Magazine *de forma digital.*

Entrevistadora/ Luana*: Como você denominaria seu estilo?*

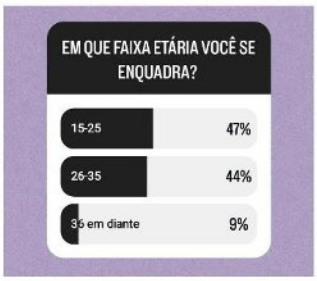
Kleysse Fernandes: *Denominaria meu estilo como Harajuku Fashion, pois, como mencionei, não me limito a uma única subcultura. Procuro, de uma forma ou de outra, sempre misturar e brincar com as peças, sem perder a minha essência e personalidade, de maneira que eu possa expressar minha paixão pela moda japonesa como um todo.*

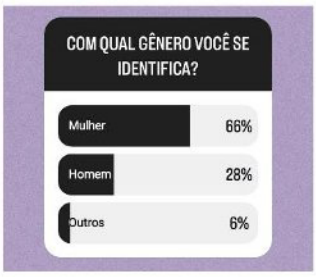
Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

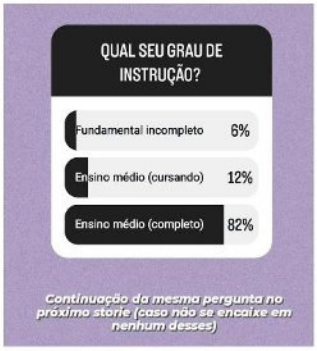
A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

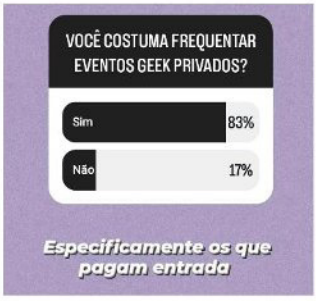
APÊNDICE J – FORMULÁRIO APLICADO VIA *INSTAGRAM* AO PÚBLICO FREQUENTADOR DO UNIVERSO GEEK MUSEU – UGM 7ª EDIÇÃO

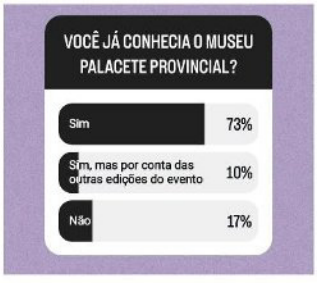
Dados: o formulário foi aplicado usando a ferramenta *storie* da mídia social *Instagram* para alcançar um maior público respondente, em 29 de maio de 2023, no dia seguinte ao evento realizado. As perguntas apresentadas tiveram respostas de 79 sujeitos. Para proteger a privacidade dos participantes, seus nomes de usuário foram ocultos.





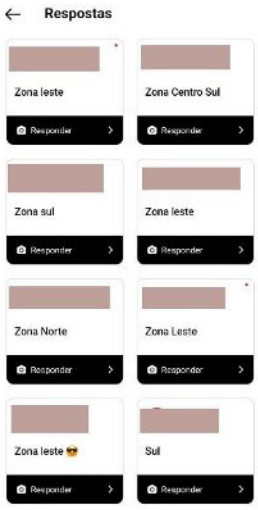


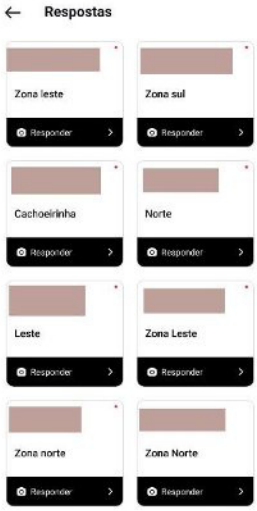


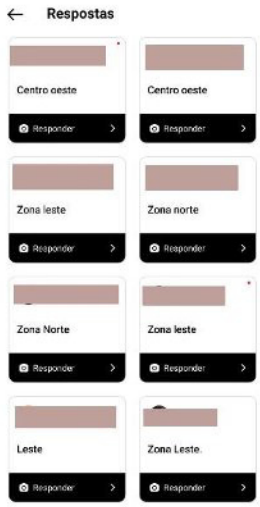


Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**







Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******** em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

APÊNDICE K – FORMULÁRIO DO *GOOGLE FORMS* APLICADO DURANTE A OITAVA EDIÇÃO DO UNIVERSO GEEK MUSEU

Termo de Consentimento Livre e Esclarecido - TCLE

* Indica uma pergunta obrigatória

Poder Executivo
Ministério da Educação
Universidade Federal do Amazonas
Programa de Pós Graduação em Sociedade e Cultura na Amazônia
Curso de Mestrado

UFAM

O(A) Sr(a) está sendo convidado a participar da pesquisa "Atuação dos espaços museológicos de Manaus como ferramenta de promoção à Cultura Pop Oriental e Geek", cujo pesquisador(a) responsável é "Luana da Silva Araújo".

O(A) Sr(a) está sendo convidado porque enquanto participante do evento será de grande importância compreender como funcionam as práticas e vivências nesse meio, através de seu relato.

Os objetivos da pesquisa são: caracterizar os perfis dos visitantes; e compreender quem é o público que consome, assim como suas motivações.

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

Caso aceite participar da pesquisa, sua participação consiste em responder ao questionário da forma mais espontânea e honesta possível. Não serão feitos contatos posteriores para realizar perguntas que não constem no documento. Todas as informações ditas pela participante serão lidas de forma imparcial e sem qualquer juízo de valor.
Assim, faz-se necessária a autorização da participante de coleta dos dados e utilização destes para compor a redação da pesquisa, com o comprometimento da pesquisadora em relação a confidencialidade e a privacidade, bem como proteção da imagem da participante, garantindo a não utilização das informações em prejuízo das pessoas e/ou das comunidades, inclusive em termos de autoestima, de prestígio e/ou de aspectos econômicos-financeiros (item II.2.i, Res 466/2012/CNS e Constituição Federal Brasileira de 1988, artigo 5°, incisos V, X e XXVIII).
Caso assim peça a participante, seu nome também será ocultado ou modificado, conforme a preferência.

O(A) Sr(a). tem plena liberdade de recusar-se a participar ou retirar seu consentimento, em qualquer fase da pesquisa.
Item IV.3.d, da Res. CNS nº. 466 de 2012

Caso após preencher e enviar o questionário o(a) Sr(a) desejar retirar seu consentimento para uso dos dados, deve entrar em contato com o pesquisador responsável que lhe enviará resposta confirmando ciência de sua decisão. (só possível nos formulários que coletam email do participante; nos casos em que não for possível ou recomendável a identificação do questionário do participante, o pesquisador deverá esclarecer a impossibilidade de exclusão dos dados da pesquisa)
Carta Circular nº 1/2021-CONEP/SECNS/MS, item 4.2. e 4.3

Toda pesquisa com seres humanos envolve riscos aos participantes. Nesta pesquisa os riscos para o(a) Sr.(a) são um possível constrangimento ao se sentir desconfortável em responder as perguntas. Os pesquisadores, no entanto, comprometem-se com a responsabilidade de manter esses riscos ao mínimo e não irão manter contato com os participantes após a realização da entrevista.

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

Quanto aos riscos para o anonimato e sigilo, garantimos ao(à) Sr(a) a manutenção do sigilo e da privacidade de sua participação e de seus dados durante todas as fases da pesquisa e posteriormente na divulgação científica. Entretanto, por estarmos usando esta plataforma "nuvem" eletrônica (ambiente virtual), para armazenamento das respostas, há limitações para assegurar a total confidencialidade e, por isso, uma vez terminada a coleta de dados será realizado o "download" dos dados coletados para um dispositivo eletrônico local do pesquisador responsável, apagando todo e qualquer registro da plataforma virtual ("nuvem")
(Item IV.3.e, da Resolução CNS nº. 466 de 2012; item 3.2. da Carta 01/2021-CONEP)

Também são esperados os seguintes benefícios com esta pesquisa: como benefícios, entende-se a importância de estudar este nicho novo, com contribuições para a área, como compreender as ideologias que permeiam este cenário, dando visibilidade e permitindo falas reais acerca do cenário.

Se julgar necessário, o(a) Sr(a) dispõe de tempo para que possa refletir sobre sua participação, consultando, se necessário, seus familiares ou outras pessoas que possam ajudá-los na tomada de decisão livre e esclarecida.
(Res. 466/2012-CNS, IV.I.c)

Também estão assegurados ao(à) Sr(a) o direito a pedir indenizações e a cobertura material para reparação a dano causado pela pesquisa ao participante da pesquisa.
(Resolução CNS nº 466 de 2012, IV.3.h, IV.4.c e V.7)

O(A) Sr(a). pode entrar com contato com o pesquisador responsável, Luana da Silva Araújo, a qualquer tempo para informação adicional no endereço eletrônico luana.araujo@ufam.edu.br.
Dependendo da natureza da pesquisa, pode ser necessário disponibilizar meio de contato de fácil acesso pelo participante de pesquisa em caso de urgência (24 horas por dia, 7 dias por semana (item 1.17. do MANUAL DE ORIENTAÇÃO: PENDÊNCIAS FREQUENTES EM PROTOCOLOS DE PESQUISA CLÍNICA – Conselho Nacional de Saúde/CONEP)

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

O(A) Sr(a). também pode entrar em contato com o Comitê de Ética em Pesquisa com Seres Humanos da Universidade Federal do Amazonas (CEP/UFAM) e com a Comissão Nacional de Ética em Pesquisa (CONEP), quando pertinente. O CEP/UFAM fica na Escola de Enfermagem de Manaus (EEM/UFAM) - Sala 07, Rua Teresina, 495 – Adrianópolis – Manaus – AM, Fone: (92) 3305-1181 Ramal 2004, E-mail: cep@ufam.edu.br. O CEP/UFAM é um colegiado multi e transdisciplinar, independente, criado para defender os interesses dos participantes da pesquisa em sua integridade e dignidade e para contribuir no desenvolvimento da pesquisa dentro de padrões éticos.

Ao clicar no botão abaixo [Próxima], o(a) Senhor(a) concorda em participar da pesquisa nos termos apresentados neste TCLE, e iniciará a resposta ao questionário. Caso não concorde em participar, apenas feche essa página no seu navegador. Caso desista da participação antes de finalizar o formulário basta não enviar ao final. Carta Circular nº 1/2021-CONEP/SECNS/MS, item 2.2.4.

1. CONSENTIMENTO PÓS-INFORMAÇÃO

Marcar apenas uma oval.

◯ Li e concordo participar da pesquisa

Pesquisa: Atuação dos Espaços Museológicos de Manaus como ferramenta de promoção à Cultura Pop Oriental e Geek

Essa pesquisa é parte de uma dissertação de mestrado e busca levantar informações acerca do Universo Geek em Manaus, mais especificamente, dentro dos espaços museológicos a fim de contribuir para a construção do conhecimento neste nicho.

2. Qual é seu nome (nascimento ou social)? *

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

3. Em que faixa etária você se encontra? *

Marcar apenas uma oval.

- ◯ 18-30
- ◯ 31-40
- ◯ 41 em diante

4. Qual seu grau de instrução? *

Marcar apenas uma oval.

- ◯ Fundamental incompleto
- ◯ Ensino Médio (cursando)
- ◯ Ensino Médio (completo)
- ◯ Superior (cursando)
- ◯ Superior (completo)
- ◯ Pós-graduação (cursando)
- ◯ Pós-graduação (completo)

5. Você reside em Manaus? *

Marcar apenas uma oval.

- ◯ Sim
- ◯ Não. Sou visitante

6. Se reside em Manaus, em qual área ou bairro você vive? *

_____

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

7. Com qual gênero você se identifica? *

Marcar apenas uma oval.

- ◯ Mulher cis
- ◯ Mulher trans
- ◯ Homem cis
- ◯ Homem trans
- ◯ Não binário
- ◯ Outros

8. Com qual finalidade você veio ao evento? *

Marcar apenas uma oval.

- ◯ Prestigiar/participar das atividades cosplays
- ◯ Assistir/participar das atividades de dança (k-pop/Just Dance)
- ◯ Games (boardgame, etc.)
- ◯ Swordplay
- ◯ Estava passando por lá na hora
- ◯ Vou à todos os eventos Geek
- ◯ Passeio com amigos/família
- ◯ Outro motivo

9. Você já conhecia o Museu Palacete Provincial? *

Marcar apenas uma oval.

- ◯ Sim
- ◯ Sim, mas por conta das outras edições do evento
- ◯ Não

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**

10. Durante o evento UGM, você visitou as instalações e exposições do Museu? *

Marcar apenas uma oval.

- ◯ Sim
- ◯ Não

11. Você costuma frequentar eventos Geek privados? (especificamente os que cobram entrada) *

Marcar apenas uma oval.

- ◯ Sim
- ◯ Não

Agradecemos por sua participação nesta pesquisa!

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pelo Google.

Google Formulários

Documento assinado por: KARINE DE FREITAS SANTOS:745******* em 22/08/2025 às 09:14 utilizando assinatura por login/senha.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://edoc.amazonas.am.gov.br/6159.278B.821C.8C1F/B03615B8
Código verificador: **6159.278B.821C.8C1F** CRC: **B03615B8**